邮发代号：52-190 每月5日、20日发行

电脑乐园 游戏攻略

Personal Computer Game Guide

08月号上

波斯王子：遗忘之砂

关卡难点图解及21个雕像全收集

8月热门游戏

古剑奇谭
琴剑潇洒走天涯

暗黑破坏神3
最新消息汇总

变形金刚：赛博坦之战
机器人战斗评价及BOSS战心得

电双榜
999MB游戏俱乐部

旧戏重游
黑暗史诗
经典山寨『被抄袭』

游边戏外
奇点
流浪在时间中的『杯具』故事



你不是一个人在战斗

战王之王
刀剑英雄

刀剑至尊新手卡
火热领取中

DJ.CHANGYOU.COM

经典武侠竞技网游
中国原创

8月20日热血公测

1 城战滔天
新大州拨云见日，史诗级帮派城战上演，兄弟们为胜利奋战至最后一刻！

2 斗神登顶
跨服挑战区"斗神坛"重装上阵，初始等级装备全面提升，恭迎真高手！

3 转生擂台
万众期待的全新转生擂台与高等级擂台震撼开启，诠释公平竞技的必杀奥义！

4 团队竞技
新增小团体格斗竞技功能，用从未有过的新鲜战斗规则再分高下！

5 密林求生
百无禁忌副本大乱斗，孤胆如你是否能经受心理与技术的双重考验，上演大逃杀之旅？

6 新手护航
寻路更轻松，升级更高效，新手成长0烦恼，菜鸟也能即刻体验激爽格斗！

零售价10元
双周刊 Vol.143 2010年08
ISSN 1008-2352
国际标准刊号：ISSN-1008-2352 国内统一刊号：CN45-1239/TP

搜狐 SOHU.com 畅游 ChangYou.com
Copyright © 2010 ChangYou.com Limited. All rights reserved. 搜狐畅游 版权所有
Sogou搜狗 刀剑英雄 搜狗搜索


STARCRAFT II
强打攻略
卡牌收藏
战术指导
尽在 星际争霸2：自由之翼 攻略珍藏包 即将上市
电攻丛书 经典收藏


WORLD OF WARCRAFT
魔兽世界
新种族狼人
地精卡贴2张
最新资料片大灾变
游戏介绍CD光盘一张
魔兽卡牌
英雄扑克牌
全套54张
魔兽世界 英雄传记册
150页详细英雄故事
魔兽世界 卡牌英雄传
卡牌英雄传典藏版
编辑部仅存最后500套，售完即止！
现在邮购或网购卡牌英雄传
即可免费获赠
《魔兽世界》
巫妖王攻略本
买一送一
超值收藏
零售价48元
邮购办法：去邮局办理汇款至编辑部，写明邮购《魔兽世界–卡牌英雄传》典藏版。
汇款地址：上海市闵行区桂平路470号14幢5楼 电攻编辑部
邮政编码：200233
网上购买地址：shop33860899.taobao.com
注：请在汇款单上填写你的联系方式（手机、电话），以方便我们进行售后服务。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 新作快报
014 暗黑破坏神3
016 无限驾驶2
018 边缘战士
020 战争猎犬
022 战神的挑战2
023 黑光：目标击毙

PCGG 极速体验
024 琴剑潇洒走天涯
——古剑奇谭
028 蝴蝶效应的应用方程式
——奇点
030 15天！你的快节奏冒险！

PCGG 强打攻略特区
032 机器人战斗评价及BOSS战心得
——变形金刚：赛博坦之战
036 《波斯王子：遗忘之砂》关卡难点图解及21个雕像全收集

PCGG 游边戏外
060 流浪在时间中的杯具故事——奇点

PCGG 旧戏重游
064 黑暗史诗：经典山寨"被抄袭"

PCGG 动漫生活铺
066 第六届国际动漫博览会游记
068 霸三国志大战上海动漫精英赛
069 动漫博物馆

PCGG 第九茶坊
072 大汉天空的那一片云
——《汉之云》两周年随想

PCGG 互动频道
043 游戏一招先
044 电攻宝盒
052 走在路上
054 卡牌桌游
075 玩家交流

完美时空 PERFECT WORLD 月历

2010 电攻新作上市表（八月上）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

近期热门单机排行榜

1.古剑奇谭	8月下强打攻略
2.波斯王子·遗忘之砂	8月上强打攻略
3.孤胆枪手2：征兵	8月上极速体验
4.奇点	8月上急速体验
5.变形金刚：赛博坦之战	8月上强打攻略



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：滕耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊 王鹤鸣
文字编辑：李波 何耀文 孟鑫
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪 印珺 欧阳瑛 施凯莲
杂志发行：金艳 沈珀 张培
广告发行：刘莺 方瑛
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1.本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2.稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3.本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

编辑：肥龙 美术：哈秋 新闻热线：Libo1020@126.com

游戏盛世区



翻你祖宗八代！

暴雪论坛实名制终取消

暴雪官方论坛版主Nethaera早些时候发布了一篇置顶帖，帖子中以暴雪总裁麦克·莫海尼（Mike Morhaime）的名义公告宣布终止在论坛运行实名制的计划。麦克同时表示：推行实名制是为了暴雪能够更好地为玩家服务，但论坛实名制有许多考虑不周全的地方，所以停止了这个计划，但不会因此影响到战网实名制的推广，能够和朋友跨游戏和跨服务器的聊天一直是暴雪所追求的目标。

显然，暴雪决心将战网打造成高度社会化的社交及游戏平台，用户实名是其中重要一环。但暴雪胃口有点太大了，战网平台融合了那么多功能进去，就差把缴水电煤服务都整合进去了（说不定未来可以实现呢？）。但是在当前的技术情况下实现这些功能有些问题。

自暴雪宣布新论坛要实行实名发帖之后，不仅玩家表示不可接受，连媒体也觉得不可理喻。有玩家在暴雪论坛上激将，暴雪著名官方发言人"老B"上当，在论坛里公布自己的真名，结果惊喜连连：



▲ 在玩家刺激下，著名官方发言人老B在论坛上公布真名



ID为Bashiok的暴雪雇员在论坛上宣布他的真名是Micah Whipple，结果有人把他的祖宗八代都查出来了，比如他54岁的父亲Kimberly K Whipple，34岁的母亲Jason Stephen Whipple，家庭住址（28岁的Micah Whipple依然和他的父母住在一起哦，surprise！），家庭电话号码，以及他自己的Facebook主页。

他们家现在已经不接电话了，因为魔兽玩家持续不断地打进骚扰电话；Facebook主页也被迫删除，因为大批玩家跑到那儿泄愤。全家都暴露在互联网看客的窥视下，Micah Whipple现在一定感觉很爽。

NASA开发游戏《月球基地阿尔法》登陆Steam



免费游戏《月球基地阿尔法（Moonbase Alpha）》是由美国航空航天局赞助的科教作品，除单机模式外还支持六人在线合作。玩家将在游戏中扮演月球探险队成员，应付诸如生命保障系统及太阳能阵列因陨石撞击受损之类的紧急状况。游戏提供了指挥中心、月球漫步车、可自主行走的机器人等装备，另有一个完备的备件库可供使用。



西方发达国家很注重"民用"这一点，雷达、喷气式战斗机、火箭及导弹、电子计算机、互联网、核武器等高科技武器本来是因战争而生，后来转为民用，进而推动人类社会发展。人们说正是因为二战，所以才推动了战后人类的第三次科技革命。美国正是依靠战争才推动发展，过去如此，现在也如此。

美国总统里根于1983年3月提出关于建立反弹道导弹防御系统的战略防御倡议，因此项计划扩展到宇宙空间并涉及太空武器，故又称"星球大战计划"。现在我们熟知的国际空间站、登月计划都是星球大战计划的产物。如今冷战时代已经成为历史，军事科技并未闲置，更多的转化到民用，越来越多的秘密向公众开放。这款游戏既然是NASA赞助的科教作品，那么其真实性毋庸置疑，所以我们虽然没有10亿欧元买船票，但是可以享受下廉价登月的体验。

TIPS NASA

美国航空航天局，在很多科技大片里都有他们的身影，拯救地球，反抗外星怪物的绝对主力，是一个庞大的非军事科技组织。

微软Xbox Live服务年收入或将首次突破10亿美元

据外国媒体报道，微软方面表示，由于电影业务、《阿凡达》附属产品以及其他游戏业务的推动，其Xbox Live网络视频游戏服务在截至6月30日的2010年财年中的收入可能会首次突破10亿美元。



曾经，国内单机产品的没落让我们一度以为单机即将被淘汰出市场，中国模式的“免费网游”才是正道。但是当看到像Xbox Live、BN2.0、steam之类的以单机为基础的战网平台的服务和品质越来越让人青睐的时候，不仅引起我的反思。或许“免费网游”只不过是昙花一现而已，而steam、Xbox Live、BN2.0这种国际游戏平台将终成王道。

在可以想见的未来，以次时代主机为主，跨平台的战网将再度呈现单机盛世，而我们，在别人体验高科技、高品质、高质量服务的时候，却仍然在一款低劣的免费网游里争得头破血流。这是我们为“免费模式”所付出的沉重代价，只为了“捞钱”的游戏市场是没有发展的，我们已经在技术上落后了，在理念上却背道而驰更加落后。

TIPS

Xbox Live提供了精彩的对战游戏，其中的配对服务是为了让用户领略前所未有的游戏乐趣。Xbox360游戏机还可以阅读电子邮件、观看电影、查看个人电脑上存储的照片、听音乐等等。所以，微软希望最新的Xbox Live能成为数码媒体网络中心，同时吸引游戏玩家和非玩家参与其中。



Xbox游戏

Xbox和Xbox360的用户只需接通宽带连接，便可接入Xbox Live网络。玩家可通过微软的服务器在系统上与其他玩家比赛或合作。Xbox Live还支持个人信息收发、语音聊天、在线积分板、等级体系和资源下载等——当然，我们是没有这种服务的，只有破解版的Xbox单机（俗称盗版）。

TIPS

Steam是一个整合平台，由Counter-Strike(CS)的开发公司Valve聘请出的BT软件编写者Bram. Cohen亲自开发创建的。原先只是作为反恐精英（CS）、光晕（HL2）等Valve旗下游戏立即更新用，但现在已经发展成为方便迅速的综合性下载平台，来自各地的玩家只用10秒钟即可用Visa国际信用卡购买游戏并以BT般的速度下载。



◀ 好的平台也要对应有好的游戏，比如说steam上的CS

TIPS

强大的战网（Battle.Net，以下简称BN）是暴雪娱乐公司的联机游戏服务，是在1997年1月开始运作的游戏对战平台。它可以使得来自世界各地的游戏者相互探险旅行。星际争霸2、暗黑破坏神3、魔兽世界、魔兽争霸……这些游戏在未来将只能在BN2.0上运行，盗版商可以与暴雪说拜拜了。



杂事杂谈区

绿坝项目组遭遣散 一年未获经费支持

去年炒得沸沸扬扬的绿坝软件沉寂一年之后，曝出项目组遣散的消息。去年由工信部推广的绿坝.花季护航软件北京项目组因经费问题已经关张，所有人员遣散；而位于郑州的另一项目组也在艰难维持，随时可能关张，届时将有2000万绿坝用户失去技术和客服支持。

“我们真的缺乏经费支持，已经苦苦撑了一年了，再也熬不下去了。”某员工爆料说，去年政府总共出资4170万元采购该软件，北京大正拿到1990万元，郑州金惠分得2180万元，但这只是2008年到2009年一年的费用，从去年至今两家公司都没有得到一分钱的运营费用。



绿坝关了，举国欢腾，各地人民纷纷发来贺电，表示拍手称快。

一款软件而已，需要那么高的维护费用么？政府掏了4170万还嫌不够花，你们拿着钱买房买车包二奶去了吧？绿坝就是一个低劣的笑话，想想就觉得恶心——不行，我要吐了！



▲ 就这个，值4170万？

谷歌1亿多美元投资Zynga
悄然开发谷歌游戏

▼ Zynga扑克游戏对应多平台



据国外媒体报道，有消息称谷歌对一家非常有名的社交游戏公司Zynga进行了高于1亿美元的投资。并且正在悄然准备今年年底开发“谷歌游戏”。据悉，谷歌公司已对Zynga公司投资了1亿至2亿美元。现在网上流行的很多社区网络游戏都是由Zynga公司开发的，比如在Facebook上非常著名的黑帮战争，Farmville（国外版开心农场）和咖啡世界。



▲ 黑帮战争



▲ Farmville

目前，这两家公司正努力成为战略伙伴，年底谷歌将推出新的谷歌游戏平台，而Zynga可以为此提供技术支持。知情人士还透露，到时候谷歌总部将会公开招聘游戏产品管理人员。



如今单一的游戏客户端或平台已经越来越难以满足用户的需求，前面我们所说的游戏商们用战网将各种游戏和传统网络社交功能整合在一起。而网页运营商们也不甘下风，纷纷将游戏融合到他们的网页平台上去。国内的开心网、人人网、校内网……纷纷将社交类网页游戏整合到平台上（当然，咱们都知道这些山寨货没什么创意）。

Facebook、谷歌这样的网页运营商都具有庞大的用户群，在掌握用户就掌握一切的时代里，整合随便一款游戏都能获得不凡的成绩（参考腾讯）。社交类的SNS游戏非常风靡，所以强强合作也是一种发展趋势。近期，国内的SNS游戏开发商纷纷流窜到国外发展，主要原因就是目前的游戏运营商们还没找到在SNS游戏中捞钱的办法，所以就一个字——“滚”。

悲哀啊，目光短浅的商人们没有利益就不给投资，在利益至上的驱使下“拿来主义”、“抄现成”、“山寨”、“盗版”已经扼杀了我们的创造力。当有一天我们的创造力完全被阉割的时候，我看你们如何应付越来越高的“拿来”成本。

《三国杀》知识产权维护 盛大挥棒



▲ 三国杀将国内桌游带到一种高度

《三国杀》的运营商上海盛大公司，通过其全资控股的子公司杭州边锋网络技术有限公司，在杭州市西湖区人民法院状告“桌游世界”开发推出的三国类卡牌“杀人”游戏《三国斩》侵权。双方就《三国杀》是否享有著作权、《三国斩》是否对原告构成侵权等争议焦点激烈交锋。

《三国斩》游戏开发商杭州趣玩数码科技有限公司开发副总裁潘武华觉得“比较的突然”。他说，“他们可能是希望通过打赢官司来消灭我们这个潜在的竞争对手吧。”



其实，现在我们很多的一些业界问题（甚至一些社会问题）都可以归结到一个方面：知识产权。保护知识产权这个问题一直提起，但是面临的问题太多而又拿不出坚决有效的方法和态度，所以这仍旧会在相当长的一段时间内阻碍我们的发展。《三国杀》在我看来一个非常成功的游戏（虽然某些方面借鉴了国外桌游的理念），但起码具备一定的创意，应该可以专利保护。



▲ 三国“帮”



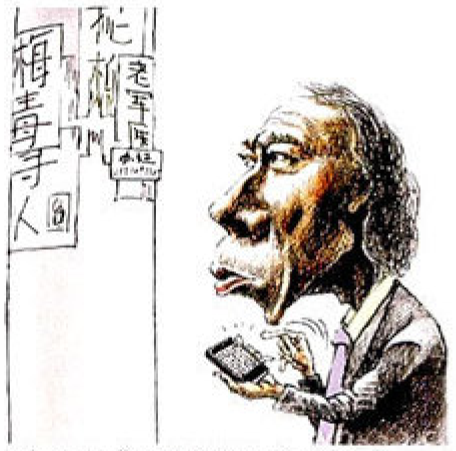
▲ Bang才是鼻祖

而随着三国杀而盛行起来的几乎一摸一样的《三国斩》、《魔兽杀》、《西游杀》……都是换汤不换药抄的很彻底的山寨货（有的连汤都懒得换了）。抄袭、山寨成了一种代表文化，与之相应的是恶性竞争和创意凋零，看着国外游戏事业在技术、理念上与时俱进，而我们却在徘徊中后退，真的是让人忧心啊。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

“学历门”掀起波澜影响社会

圣斗士陶宏开卷入



▲ “办证”成了我们的文化特色

前盛大CEO唐骏的“学历门”逐渐引发全社会的质疑，网络上各种来自美国的野鸡大学被爆料，越来越多的人被卷入其中。“学历”打假势在必行。在网络舆论的监督下，传统的社会体系变得脆弱不堪，一颗石子能激发滔天波澜，一个“小小的问题”便能激发为整个社会的矛盾。

有自称知情人士者炮轰国内著名的“网瘾斗士”陶宏开，对其在美国密西根大学计算机专业学士学位和国内特聘教授资格提出质疑。公开资料显示，陶宏开目前是国内多所大学特聘教授，他因坚决痛斥《魔兽世界》等网游、炮轰电子海洛因毒害青少年而被称为“网瘾斗士”。知情人士者质疑称，陶宏开的学历存在前后矛盾之处，有注水之嫌。在美期间一篇论文未发（和唐骏一样），并未取得任何学位。

对于此次遭遇学位造假的莫名指责，陶宏开坚持将自己与唐骏划清界限。“我一直在关注这些事，唐骏临阵爽约不肯上电视肯定有问题。而且我在美国待了18年，从来没有听说过他所谓的‘西太平洋大学’，根本名不见经传，估计跟国内那些四、五类院校差不多，而我读的密西根大学可是享誉全球。”

在钱钟书先生的《围城》中，有一个很玄妙的桥段：美国一个失业农民向中国留学生贩卖各种大学文凭（成本很低廉，平均一张文凭1美元，而且几乎不需要什么手续），结果被方鸿渐给耍了一通。回国之后，方鸿渐发现国内学术圈里很多教授、博士竟都成了“校友”，他们可都是堂堂正正的学者、教授。

时间过去了几十年，这种卖文凭的事件越演越烈，西方人凭此几乎不用成本地赚了我们大量的外汇。网友搜索，在网上种类繁多的国外“注册”的野鸡大学几乎只有一个中文页面，在学员注册里不乏各种国内机构里的“精英”，银行、券商、公务员、教授……很多都是生活在我们身边的人。奇怪的是这种大学国外教育机构根本不承认，但是在国内却非常吃香。有些人根本没出过国，没上过课，兜里却揣着各种海外博士的称号。而那些载誉归来的“海龟”们，很可能在国外就是个刷盘子的，刷了18年盘子回国，摇身一变成为“名牌教授”。

玩家有爱区

无敌山寨王 RETRON 3



HYPERKIN

国外山寨游戏机问世
支持FC/SFC/MD游戏

国外的周边厂商Hyperkin推出了游戏机RetroN 3 Video Gaming System。该游戏机上方具有三个卡带插口，分别支持任天堂FC、超任、世嘉MD游戏。此外，该游戏机还附带两个无线手柄，六个手柄的连接口。另外，该机器除Composite输出端口之外还支持S端子，价格为69.99美元（折合人民币约为474元）。



网页运营商整合游戏、游戏运营商整合网页，游戏主机也不甘寂寞玩起了整合，这家厂家的创意大大地方便了玩家，以后家里不用PS3、XBOX、PSP摆一堆了，一台主机配上万能插口，想玩什么插什么，全都齐活了！时代再发展，主机也不要了，什么PC、FC、PSP都做成芯片插到脑壳里，想玩什么眨眨眼睛就可以了，不禁方便而且环保，大力响应了低碳经济。

白色恶魔再临！
18米高达模型重建完成



去年七月，为了纪念高达诞生30周年，万代公司在日本东京富士急高地公园建起了一座18米高的1：1高达初代RX-78模型，后来由于台风原因而被拆掉。近日，这座巨大的模型终于在日本静冈县完成重建，并加装了一些装备如光束军刀，在灯光效果的映照下这个联邦的白色恶魔显得格外雄伟。

日本达人真有爱啊，不服不行。话说很多人一直在抵制日货，但不知不觉间日本文化已经占领了我们，我们的文化输出能提起来的，似乎就是大熊猫了。这个，别人真没有。我们是真没文化么？也不是，一部分被阉割了，一部分被审核了，还有一部分被扭曲了。



18米高达模型

附录

游戏十宗罪

不是每一款游戏都能寿终正寝的，有一些游戏作品往往还没发行就遭“扼杀”，在某些国家地区甚至会被定为“非法”。下面为大家介绍十款被世界上一些国家明令封杀的游戏（注意，是“明令封杀”哦，有红头文件的哦）。

1



理由：成人级画面与一些裸露身体的镜头。

2



理由：墨西哥的奇瓦瓦州认为游戏中的毒品走私，叛乱战争是对其公民的侮辱和贬低。

3



理由：充满了在公开场合随意杀入、汽车被爆等暴力画面，在神奈川县被标上“有害”标签。

4



理由：1998年，德国的负责审查游戏组织拒绝为《雷神之锤2》指定“十八岁以上”级别。

5



理由：巴西联邦法院认为这两款暴力游戏像毒品一样让人上瘾，因此危害了消费者健康。

骨灰级玩家的黑色幽默



有网友在江西某网吧，发现三位玩家，盯着屏幕一直玩游戏，全然不顾洪水已悄然漫过膝盖。图中这三位玩家似乎也采取了有效措施，他们为了防止洪水漫过机箱，造成游戏中断，把机箱架在了更高的位置上。有网友调侃道，这几位玩家可谓是2010年最骨灰级的游戏玩家，他们敢于顶住环境压力，继续完成游戏任务，充分展示了一个玩家的基本修养。

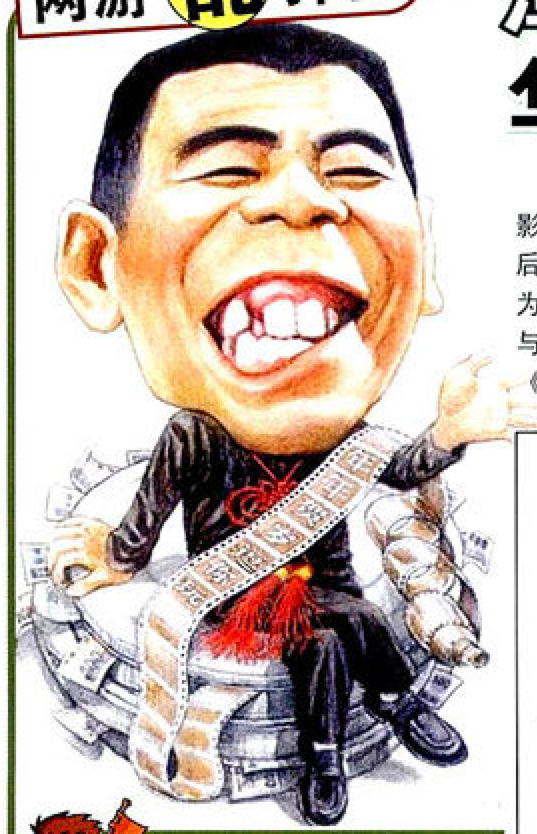
这几个玩家在玩什么游戏，也引起了大家的猜测。有人观察中间那个男人在玩征途，正在看别人装备。而旁边那个人在跑商。



近期我国南方频发大水，在这个多事之夏，有位江西网友“很合时宜”地上传了这张照片。在网络上引起了非议，根据众多高手的观察，谁也无法找出这张图是PS的证据（如果是PS的图片，那么已经达到了神级的水准了）。但是如果不是PS的，那真实性也实在让人难以相信——这也太荒唐了。如果说这是史老板又一次的推广策划，这个也实在是下了血本了。不知道今年CJ展会上征途会不会把这三位神像级的玩家邀请到展台上现身说法。

网游乱弹区

冯小刚进军网游 华娱兄弟牵线



网游业和影视业的融合并不限于“网游改编电影”。“贺岁片之父”冯小刚继《唐山大地震后》，即将进军网游业。首部游戏同名电影已敲定为《出骑制胜》。有接近冯小刚剧组的人士透露，与《唐山大地震》的纪实、沉重风格不同，新片《出骑制胜》可能将重返“冯氏”喜剧路线。



冯导说：看此片不哭，你没人性



国产导演里面，我最喜欢的就是冯小刚。他的贺岁片系列堪称经典，虽然风格有欢快有沉重，但是每一部都能让人在笑过、哭过之后深深地思索。近年来他的产品越来越商业化，同时品质也越来越差，不禁让人感叹是否冯导已经江郎才尽？不可否认的是，当年具有痞子才气的冯导在商业化的打磨下已经越来越没有当初的“性格”了。这次报出同名网游的料，只能让我更加失望，或者说是绝望。在技术和理念以及创意都如此落后的局面下，即使摆的噱头再多又能有什么用？平白地污了你的好名声。冯导你也是个不缺钱的主儿，你就该对那些对你指手画脚的商业人士说一句：“一边玩蛋去！”。

丁磊：手机网游将会是未来的一个新趋势

网易CEO丁磊在接受《福布斯》采访时称，手机网游将会是未来的一个新趋势，但盗版可能是比较大的问题。

丁磊表示，在如今碎片时间越来越多，对“手机网游”很看好，网易已经开始了技术储备。“手机网游将会是未来的一个新趋势。不管是3D还是2D都只是一种模式，没有谁取代谁之说。3D游戏在画面效果上虽然受到众多玩家的喜爱，但是2D游戏‘多开’回合制、‘快速切换’等优点是3D所不具备的。”



谢谢，谢谢丁老板，您能有这个觉悟和理念说明国产网游还有明天。前几年盛大曾经出台过一个“盛大盒子”的娱乐概念，就是开发一种整合了多功能的游戏平台，后来夭折（可能陈老板觉得光从兜里往外掏钱的感觉不爽，所以叫停这个项目）。其实网游大佬们的智商绝对跟财产是成正比的，我看到的这些矛盾他们也都看在眼里。为什么他们还是不肯老实发展技术和培养创意而仍旧一意孤行地山寨、抄袭呢？你想啊，“撅着屁股从玩家兜里掏钱”比“撅着屁股实干等玩家付钱”更容易，而且也不犯法。至于长远目光——以后的事谁TM管！做商人的本来就没良心，不然怎么生存啊？正所谓“身在江湖，身不由己”啊！

张纪中版“倚天”又陷抄袭门

近日，有网友曝料，称：“今天无意间发现江苏卫视的一个广告，是宣传张纪中版倚天屠龙记的，用的居然是《笑傲江湖OL》游戏实景视频中的最前面那点！”此前，网上纷纷流传张纪中版《倚天屠龙记》的宣传视频直接抄袭了暴雪作品《魔兽世界》的片头CG。如今，又曝出了《倚天屠龙记》的宣传广告抄袭国产武侠网络游戏《笑傲江湖》的消息。张纪中版《倚天屠龙记》尴尬陷进了‘抄袭门’之中。



笑傲江湖VS倚天屠龙记


魔兽世界VS倚天屠龙记

有业内人事评论：“此事件说明了网络游戏的发展越来越快，网络游戏也正在得到越来越多人的关注。制作精良的游戏与其相关宣传素材也越来越得到了传统娱乐行业的认可。如《笑傲江湖》的游戏实景视频这样被传统娱乐行业‘借鉴’，不是第一次，也绝对不会是最后一次。”

同时另一位不愿意透露姓名的业内时评人称：“传统娱乐行业如今的发展已经到了一个瓶径，而网络游戏作为新生的娱乐行业，发展速度是传统行业难以望其项背的。由此，传统娱乐行业借鉴网游行业的相关宣传手法和素材也是常理。

对于一个以“山寨文化”为背景的时代来说，各种“抄袭”、“借鉴”本不为奇，让我关注的是张大胡子这个人和这部剧。在这之前“雷母”李少红导演的《红楼梦》已经打瞎了观众的双眼，号称完全尊重原著的剧组被证明完全没文化，根本不懂《红楼梦》。至于选角更是一塌糊涂（再次旁证了87版红楼的经典）。不知道“雷帝”张纪中这次会怎样再摧残我们的心智，虽然我们都被迫练就一副虎躯，但是这些“名导”们的愚蠢还是一次次地超越了我们的忍受极限。

另：个人认为这两部水墨宣传片其实都是抄袭《街霸四》，至于卡普空是抄袭谁的……那我就不知道了。

附录 游戏十宗罪



理由： 由于内含刺激的性与暴力表现而遭到美国各大出货通路公司店家拒绝贩售，制作公司Acclaim被迫退让步修改部分游戏内容。



理由： 澳政府认为这款游戏包含的暴力内容非常容易影响年轻人，禁止在其国内市场销售。



理由： 核战争一直以来都是日本的最受争议的话题。而《辐射3》里的核弹爆炸后的世界，恰恰击中了日本人的神经。



理由： 游戏的剧烈暴力、大量的血腥、斩首镜头、部分尸体细节镜头以及虐待折磨情节将其列入封禁名单。



理由： 这部游戏严重地破坏了“中国和中国军队的形象”，最让人难以忍受的是游戏居然还存在一个破坏三峡大坝的任务。

编辑：Samtown　美术：Cofe

999MB 游戏俱乐部



何为999MB俱乐部？顾名思义就是不到1GB。如今的游戏动辄几个G、几十个G的大小，完全不顾及我们玩家硬盘的容量，虽然现在的新硬盘也有几百G大小的，但若是去掉操作系统、工具软件、照片、音乐、小电影所占据的空间之后，又有多少能剩下给游戏呢？我想已经有不少玩家和大叔一样为装一个游戏就要删一个而苦恼不堪吧！正所谓浓缩就是精华，999MB俱乐部从游戏环保，节约资源的理念出发，带给你又小又经典的好游戏！

火箭骑士
Rocket Knight

安装大小 680MB　推荐度

游戏类型 横版动作

官方网站 www.konami.com/games/rocket-knight

上市时间 2010年5月14日



本作为上世纪Konami在红白机经典游戏作品《火箭骑士大冒险》的最新续作。游戏将再度以“塞菲罗斯王国”作为舞台，玩家将扮演背着火箭背包的英勇骑士，离开15年后又回到家乡的他，发现昔日繁华的王国已成为废墟。为了拯救同胞免于恶狼军团的威胁，史巴克史塔于是再度背起火箭背包拿起长剑，展开惊险刺激的地面/空中战斗冒险。



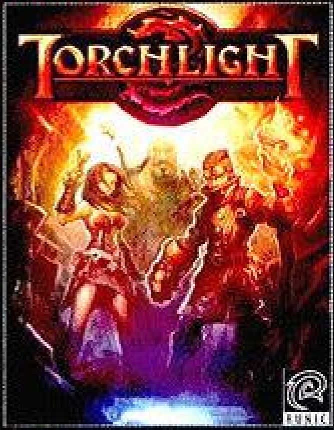
火炬之光
Torchlight

安装大小 480MB　推荐度

游戏类型 动作角色扮演

官方网站 www.torchlightgame.com

上市时间 2009年10月27日



《火炬之光》是一款以冒险为主题的动作类角色扮演游戏。游戏无论从操作、画面还是剧情都与经典之作《暗黑破坏神》系列有着异曲同工之妙（据说暗黑3因它而回炉）。虽然是一款单机游戏，但对它期待更多的绝对是网游玩家。游戏已经确定由完美时空代理国内运营，预计网络版将会在2011年面世。作为999俱乐部中游戏品质的佼佼者，我们吐血推荐大家玩一下。



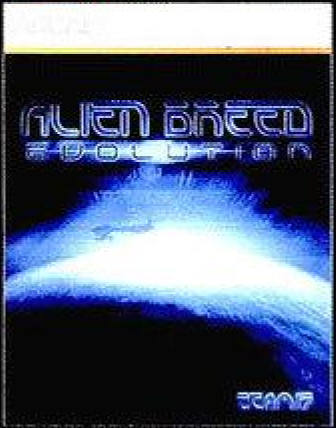
异型繁殖：冲击
Alien Breed Impact

安装大小 830MB　推荐度

游戏类型 第三人称射击

官方网站 www.team17.com

上市时间 2010年6月4日



又是一款编辑部推荐的优秀作品。《异形：繁殖冲击》是非常震撼的科幻射击游戏，它拥有宏大的游戏故事、大批非常聪明的异形、多种高级武器、生动的细节和逼真的环境等等一切高科技艺术元素。游戏不仅包含精彩刺激的单人游戏模式，还包括在线双人合作模式。不过剧情太短也是游戏的一大诟病，还没怎么玩呢就让人期待下级，未免也太不厚道了。



植物大战僵尸
Plants vs. Zombies

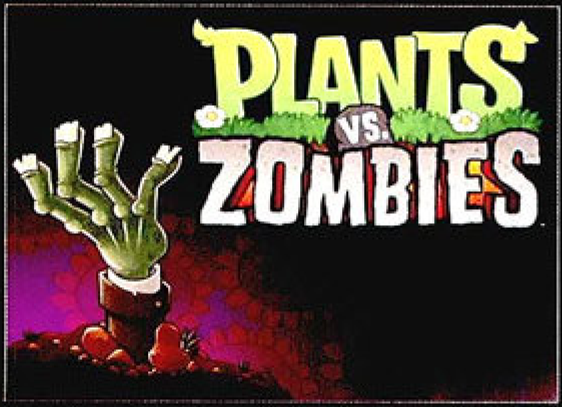
安装大小 60MB　推荐度

游戏类型 益智娱乐

官方网站 www.popcap.com

上市时间 2009年5月5日

虽然是俱乐部里容量最小的一部单机客户端游戏，但其知名度和可玩性绝对是数一数二的。充分证明了“小游戏也有大趣味”的理论。游戏一经发布就立即获得全年龄层玩家的广泛好评。在编辑部里特别受到美编美眉们的欢迎。之后游戏又在网络、掌机、



手机等平台发布，同样大获成功。有趣的是：游戏最早差点被命名为“活死人之园”。后因法律原因，最终改为现在的名字……和谐……



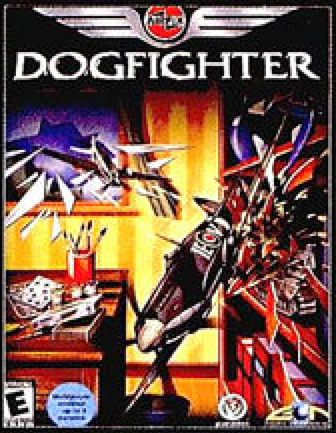
模型机空战
DogFighter

安装大小 480MB　推荐度

游戏类型 飞行射击

官方网站 www.dogfighter-game.com

上市时间 2010年6月15日



这是上期中大叔推荐的一款空中CS游戏，也是一款快节奏的传统空战游戏，具有竞技场风格游戏元素。玩家可在3种多人模式中与最多7位对手对战，或者在6个单人关卡模式中单枪匹马地进行游戏，可使用多种增强的双翼飞机和超过20种不同的进攻或防卫武器。游戏中使用了一种极其精致的飞行模拟和控制系统，确保玩家对游戏中的各种飞机有一种空前的体验。



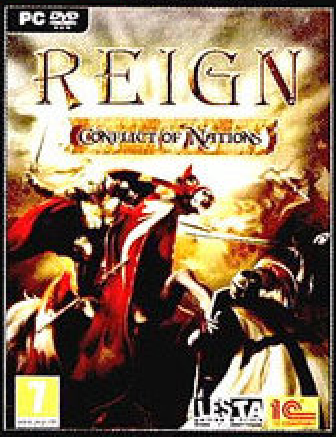
统治：国家冲突
Reign Conflict of Nations

安装大小 580MB　推荐度

游戏类型 战略策略

官方网站 www.conflictofnations.com

上市时间 2010年6月8日



由于喜欢此类游戏的玩家越来越少，本大叔特例将其纳入俱乐部中。这是一款历史题材的大型策略+即时战略游戏，玩家将控制中世纪欧洲的三个国家，并成为国家的君主。控制26个派系中的一个，发展经济，调控政治，合理外交，配置资源和发动战争，作为统治者，玩家将决定你队伍的生死存亡。在“文明5”还未发布之前，先拿它来解解馋吧！



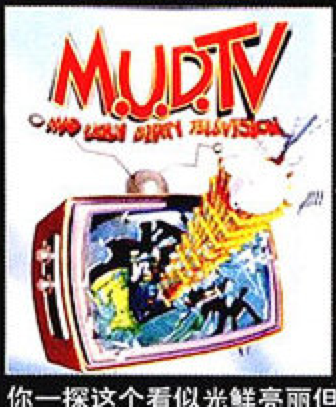
电视帝国
M.U.D. TV

安装大小 680MB　推荐度

游戏类型 模拟经营

官方网站 www.mud-tv.com

上市时间 2010年4月19日



你有想过担任制作人日复一日的在电视台工作吗？现在你有机会一睹，最疯狂最混乱，最令人抓狂的电视幕后工作组。游戏是让你进入电视世界的门票，让你一探这个看似光鲜亮丽但又包裹着神秘而奇异面纱的丛林世界。当你掌控整个电台的运作时：团队阵容将由你来决定，聘请演员和导演，制作自己的节目，连续剧和电影，并抢在你的竞争对手前，取得那些利润丰厚的广告合约。



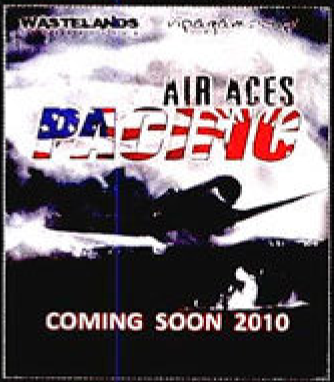
空中王牌：太平洋
Air Aces Pacific

安装大小 350MB　推荐度

游戏类型 飞行模拟

官方网站 wastelands-interactive.com

上市时间 2010年6月28日



起飞！投入到太平洋上的空战中吧！该作是全新的模拟空战游戏，游戏介于“伊尔”和“模型格斗机”之间，属于既能全面模拟飞行又不会彻底难倒玩家的那种。玩家能享受富有创意的画面和优秀的动态场景，在阳光明媚的人间天堂上飞翔，在电闪雷鸣的夜空中战斗！在太平洋之战中创造属于自己的传奇！



魔法风云会：旅法师的对决
Magic The Gathering Duels of the Planeswalkers

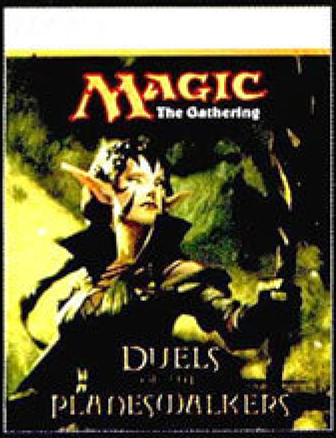
安装大小 600MB　推荐度

游戏类型 卡牌对战

官方网站 www.wizards.com

上市时间 2010年6月16日





首先要声明的是，不喜欢卡牌类型游戏的玩家请走开。我觉得这绝对是款超赞的卡牌策略游戏，完美地演绎了真实卡牌游戏中的所有环节（不用花钱去买牌了……）。在战斗中，你可以召唤种类繁多的魔幻生物，使出无数眼花缭乱的法术；你需要战胜一系列图像化的位面行者，破解让你头大的谜题，并可以在线上迎接其他玩家的挑战。

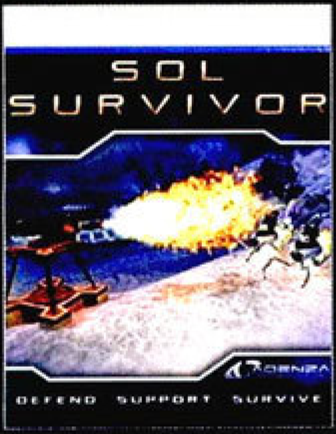
唯一幸存者
Sol Survivor

安装大小 450MB　推荐度

游戏类型　战略策略

官方网站　www.cadenzainteractive.com/solsurvivor

上市时间　2010年3月16日



难得有一款RTS的游戏能进入到我们的俱乐部中来。如今但凡是个即时战略的游戏哪个不得10GB上下的？从战锤到红警，从魔兽到星际，共同组成了玩家硬盘空间的死敌。而且《唯一幸存者》还将现阶段流行的塔防TD要素融入到游戏中，又为玩家增添了一项体验的内容。还不快来加入激烈的炮塔防御行动，构建炮塔以保护你的领地，争取成为最后的幸存者。



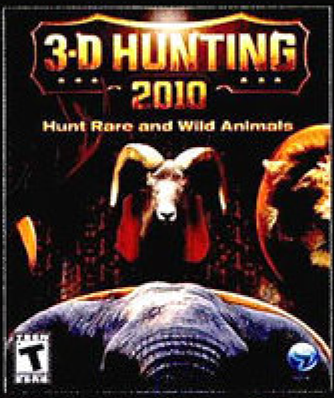
3D打猎2010
3D Hunting 2010

安装大小 580MB　推荐度

游戏类型　模拟射击

官方网站　www.kalypsomedia.com

上市时间　2010年5月21日



这是一款与传统射击类游戏完全不同的作品。你将在世界各地狩猎，包括从非洲热带大象至驯鹿各种不同地点，北美和欧洲的森林草原。你可以购买16个不同的多样武器，包括弓箭、猎枪和其他物品，以改善您的跟踪、射击和隐藏的技能。准备好跟踪26个不同类型的动物，寻找仍未被发现的猎物。最重要的是：游戏里不会受到动物保护协会的通缉哦！



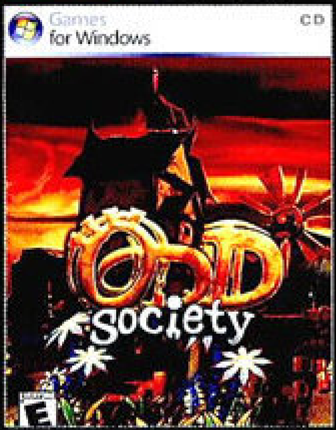
怪异社区
ODD Society

安装大小 550MB　推荐度

游戏类型　动作冒险

官方网站　www.oddsociety.net

上市时间　2010年2月3日



这是一款适应于全年龄的轻松有趣的游戏，拥有不错的3D卡通界面。在游戏中你需要帮助一个名叫ODD的怪异族群建立家园，他们是充满智慧和勤劳的民族，刚刚逃离邪恶工厂大楼第一次来到外面的世界。帮助他们寻找和收集村庄建设所需要的自然资源并接受他们建设各种建筑物的要求：熔炉，仓库，住宅，桥梁等等，同时在游戏中体验幽默和独特的故事情节。



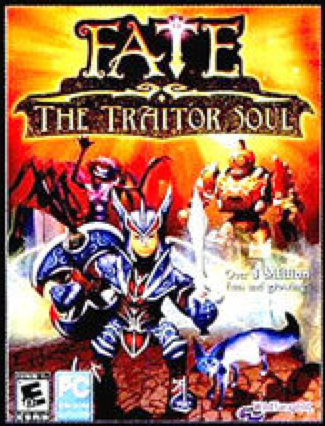
黑暗史诗：背叛的灵魂
Fate: The Traitor Sou（复刻版）

安装大小 450MB　推荐度

游戏类型　动作角色扮演

官方网站　www.playfate.com

上市时间　2009年10月13日



和《火炬之光》相比，这款游戏绝对算得上经典暗黑抄袭版（原来老外也挺喜欢搞山寨的啊）。这款最新的任务篇相对于前作有了诸多改进，除了新增了暗影精灵、半兽人和机械改造人三个种族外，前作中各项优秀的系统设定在本作中都得以传承，如道具装备系统，升级系统，地下迷宫，任务流程等一系列丰富的内容，使得游戏趣味十足，可持续游戏性大大加强。本作的确是一款不可多得的优秀作品，相信一定会赢得广大玩家的青睐。



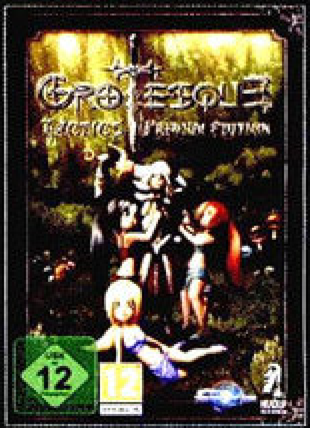
奇怪策略：邪恶英雄
Grotesque Tactics: Evil Heroes

安装大小 450MB　推荐度

游戏类型　策略战棋

官方网站　www.grotesque-game.com

上市时间　2010年6月12日

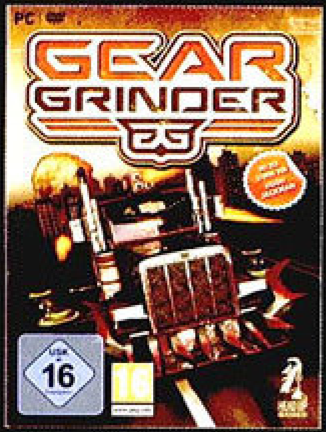


德国人开发的一款很奇特的游戏。有一点角色扮演的味道，又是属于棋盘类型的游戏，还有一些策略成分在里边（把所有冷门的游戏要素都综合了……）。进攻、防守、魔法、步数计算等等都需要精心的计算否则很容易就被怪物们包围了。游戏画面开发商确实下了工夫，虽然看上去还是有伪3D，不过在如此小的容量之下已经算很不错了。

狂热卡车
Geargrinder

安装大小 480MB 推荐度

游戏类型 竞速射击
官方网站 www.gear-grinder.com
上市时间 2009年9月28日



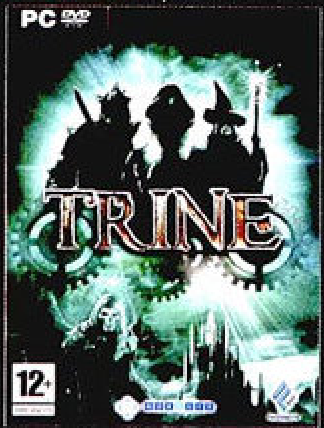
前边给大家推荐了一款空中CS游戏，那现在介绍的这款就是赛车CS啦！绝对的重口味、重吨位、重排尾的“三重”游戏。玩家将驾驶武装卡车与玩家展开激烈的竞速战斗，在该作中提供许多武器、地雷、装甲等装备以及许多解锁项目，单人模式下共有超过45种任务以及支援8人多人连线。喜爱赛车游戏又是CS高手的玩家不妨一试。



三位一体
Trine

安装大小 540MB 推荐度

游戏类型 横版动作
官方网站 trine-thegame.com
上市时间 2009年9月7日

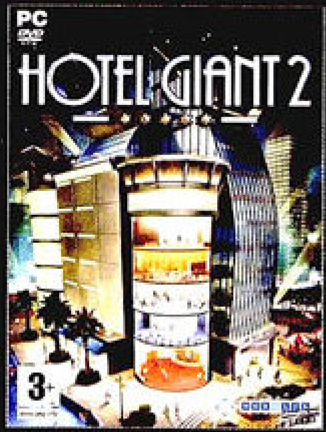


本游戏为奇幻动作冒险风格，玩家在游戏中可同时体验盗贼、法师、战士3种职业，陪同他们一起打击亡灵族，每个职业都有不同重点技能，玩家在游戏中可以展现灵活的动作，解决难题，以便克服关卡来拯救王国。该作大量应用物理特效，会导致显卡发热超高，再次提醒发热大的高端显卡朋友，一定要注意自己的显卡温度哦！

模拟饭店2
Hotel Giant 2

安装大小 640MB 推荐度

游戏类型 模拟经营
官方网站 www.jowood.com
上市时间 2009年5月15日

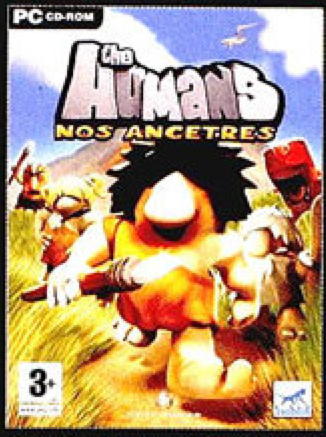


游戏拥有比前作还要多的饭店形态，并且依照现今真实世界的地理环境和各地饭店实际的运作方式，设计了高达26种关卡，和超过1400项设施物件、110种地板和90种壁面装潢的豪华内容。玩家将从汽车旅馆的小员工，经由改造饭店成功而一路爬升到跨国饭店事业巨擘的位置，从土地的购买、饭店的兴建、内部的装潢，到人员的招聘、训练，以及订定管理规范等，通通都可以由玩家亲手完成。

原始新人类
The Humans

安装大小 450MB 推荐度

游戏类型 横版动作
官方网站 thehumans.deepsilver.com
上市时间 2009年6月5日



曾在世界范围内广受好评的《原始人》游戏系列，以全新的形态回归到PC上！游戏背景设定在史前时期，玩家的任务是引导并帮助自己部落的原始人完成游戏初期得到的任务，任务会有不同

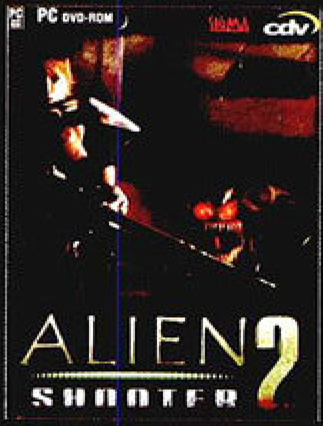


的难度级别。玩家务必制定周密的计划并做好分工，并需要合理的运用策略从而避免致命的人类社会的灾难，而游戏的天气环境也会相应的产生变化。

孤单枪手2：征兵
Alien Shooter 2: Conscription

安装大小 560MB 推荐度

游戏类型 射击游戏
官方网站 www.sigma-team.net
上市时间 2010年7月3日



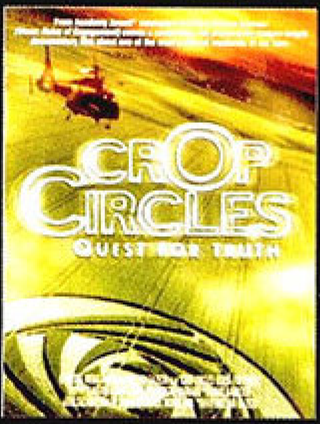
该游戏是《孤胆枪手2》的最新资料片，也是故事上的延续，这一代游戏风格重点在于动作射击和角色扮演的融合。在游戏中会有许多恶心、恐怖的生物向玩家进攻，玩家有许多的武器可使用。除了购买之外，也可以在游戏过程中寻获。另外像医药箱、各种物品与金钱，都可能散布于各处，或是消灭怪物后也有机会得到。

麦田怪圈之谜
The Crop Circles Mystery

安装大小 140MB 推荐度

游戏类型 解谜找图
官方网站 www.bigfishgames.com
上市时间 2010年6月29日

在“Casuals”带来的这款新作品中，你将享受到无限制的乐趣，它包含了充足的场景和关卡等待你的探索。赚取金钱修建被损坏的农场，它将带给你一段轻松惬意的游戏旅程。



Jane的麦田在一场危险的雷雨中遭到了破坏，有人认为这是一场恶作剧，但也有些人认为这是来自太空的外星人所为！帮助Jane揭开这令人困惑的神秘事件，通过旅行去探索真相，并解决麦田怪圈之谜！

综上所述20款游戏容量之总和为9980MB（9.98GB），还不到10G哦！我们国服的《魔兽世界》客户端是10G！所以……让国服魔兽见鬼去吧！删除它一个，你就可以同时安装以上20款经典单机游戏啦！

暗黑破坏神3 最新消息汇总

DIABLO III

■游戏类型：A.RPG ■发行公司：暴雪
■游戏语言：英文 ■发售时间：未知
期待度 A
推荐人群：暴雪的fans，暗黑系列玩家

暗黑十周年玩家照片墙

其实早在魔兽世界五周年的时候，暴雪就曾经发起过一次这样的活动，让玩家上传自己与魔兽世界相关的照片，最终来组成一幅完美的魔兽世界桌面。而本次的暗黑十周年活动极大的激发了玩家的热情，国外众多玩家上传了自己与暗黑系列的照片，最后由官方组成了这样一幅让人感动的玩家照片墙。



暴雪蓝帖收集

迄今为止，从暗黑2到暗黑3似乎还没有新的武器种类。我真希望能有一些新类型的武器，特别是角色限定的那些类型。我曾对武僧抱有希望，但发现暗黑刺客的爪时我很失望。为什么我们不能弄些新种类的武器？

Bashiok：我不觉得为了保持武器的趣味性就必须要加入新的武器种类，而且也不会因为我们没有加入大量的新武器就意味着我们的某种失败。

我们正在处理职业武器和种类。为了有更多种类就加入新的并不一定是个好方法。事实上，现在加入新的种类可能表示我们将要开始研究一些神秘的东西。





经典技能树将会消失！

如果你记性够好并且看过某猫写的有关于《火炬之光》的评论，相信会记得当时某猫说过火炬之光最强大的特别之处就是破坏了“暗黑式游戏”最为一脉相承的“技能树”系统，外表看似技能树的仿造品，但是真正了解之后却发现完全不是这么回事情。而那时也恰逢传来《暗黑3》技能树进展不佳的消息，而现在我们来看看官方对于技能树的最新表态是什么？

> “是的，我的意思是，不再有真正的树了。直到BlizzCon我们不会谈论相关的内容。那时你就能看到了。它优化了树系统，但严格地说如果你想给它排列一下的话，还是有一个技能树的……还有……其他的内容，我要停下来了，这让人难以理解吧。”

相信暴雪自己也有点厌烦这颗“大树”了吧，技能树确实让一名角色有着多种不同的分工和个性，但同时也有着诸如——恼人的过点技能、已经趋于套路化的设定、为了完成树构造而不得不创造没有实际意义的技能等等这样清不完，理还乱的细枝末节。而现在暴雪自己也终于要动手砍倒这颗“树”了。当然取代这个系统的会是一个什么样的新模式，一如既往“狡猾”的暴雪并不会让我们这么快知晓。



技能树系统也许就要和我们说“拜拜”了

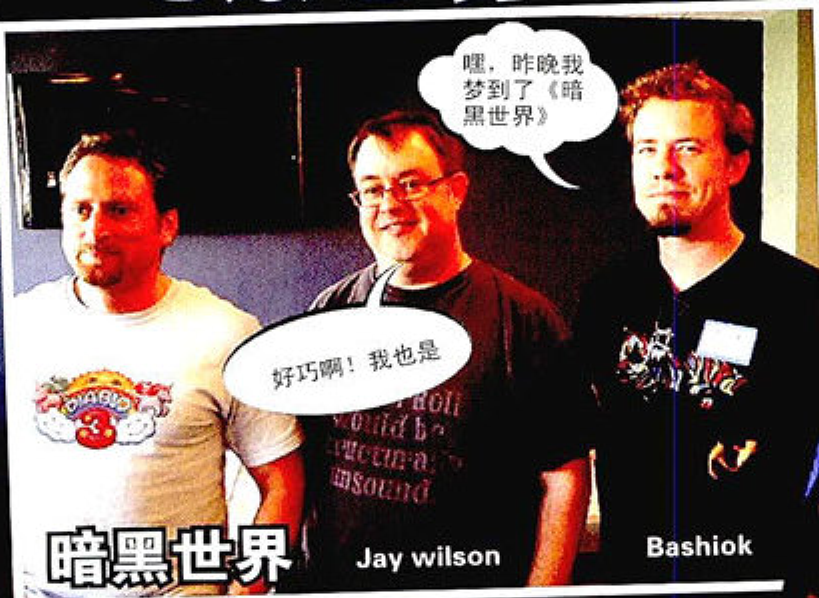




真正的目标是“暗黑世界”！？

近期在暴雪官网论坛上的一篇帖子中，有玩家问到暴雪对于暗黑系列的规划是什么？一如既往的蓝帖发布人Bashiok给出的回答却非常让人惊讶。而且又联想到了就在几年之前，曾经有人注册了“worldofdiablo.com”这个域名，当时就有人怀疑这将是“暗黑3”的真正域名，不得不真正地去考虑下是否因为BN的改变，暗黑系列也真的会转变为全新的网络方式。首先让我们来看看官方蓝帖说了一些什么：

> “之前我们从没有谈过这些。但是如你所说(指该玩家提到的有关暗黑1、2、3的故事线)暗黑系列将来很有可能走向多种角色共同战斗的场面，但那不仅仅是我们的战网系统所能完成的。Jay Wilson(暗黑3首席设计师)曾于早些时候和我交流过部分问题，他曾暗示暗黑系列有开发成网络游戏的可能性。开发组的人员喜欢把它戏称为“暗黑世界”，虽然不太可能是这个俗气的名字。当然，一切都还在计划之中，我们不能说一定会将暗黑网络化，但是这也许是我们对游戏模式的另一种探索和突破。”





“暗黑世界”……虽然这简直听起来像是玩笑一样的事情，不过老实说也无法提出对这一玩笑进行100%否定的说辞，确实《魔兽世界》虽然依然是网游界的巨头，不过这游戏也确实有些上年纪了，而且根据暴雪的开发速度来说的话……我想你明白我的意思，不过也不能否认回帖那天的Bashiok正巧吃了药，回了一个100%的玩笑。







金钱观念一再修正的目的是？

下面是一组在暴雪官方论坛中出现的有关于物品耐久度的一问一答蓝帖：

> 玩家 N8dawg27：我没能找到任何有关耐久度回归的内容。我希望不是这样，因为这有点令人痛苦。这是一个很好的阻止玩家变得超级富有的手段，所以它会回归吗？
> Bashiok：可能。

其实感觉以往的经验来看，凡是官方一些大段大段的回话可能看起来说了很多，不过其中重要的内容一句都没有。反而是对于某些问题相当简短的回答，却往往表示这个问题命中靶心而官方不远透露更多。所以在这贴的回答内容，不妨是写作“可能”读作“是的”。或许你说某猫怎么说起这个无关痛痒的消息了，是不是没内容可挖了啊？那么某猫告诉你，其实这是官方一再围绕“金钱”这一系统的修改。事实上在“暗黑2”中的金钱系统实在失败，玩家在中后期除了赌博之外，根本找不到要你去捡钱的意义。而维修应该就是暴雪寻找的平衡点之一，其实这点在《魔兽世界》中就已经有了尝试，每次下完副本几十G、上百G的维修费可不是开玩笑的。当然我们知道暴雪是一个以精益求精而闻名的公司，不过这样一再强调货币的价值，是否在一个单机游戏中有那么重要的意义吗？愚笨的某猫似乎想不出所以然……



女性巫师的3D造型和概念设计图相比实在相差甚远，十分的东方化。呃，或者说有点太东方化了……



女野蛮人的造型也相当威武

暴雪蓝帖收集

是否会有全新的地图显示方式或者视线规则？

Bashiok：我要澄清一点，在已经公布的所有暗黑3版本中（指的是试玩或视频），所有在屏幕内的怪物都是可见的，无论你的角色是否能真正看到它。所以如果门是关着的，你仍然能看到骷髅战士在另一边等着你。这以前招来了一点批评，但并不是大规模的抗议。

最近我们已经在测试视线机制(可能也被叫做战争迷雾)。它不依赖于照亮范围，只是简单的几何遮挡。对于我们这只是些技术问题，不是什么难题。我们正在完善它。

新作快报

TEST DRIVE UNLIMITED2

体验无限的快感 无限试驾2



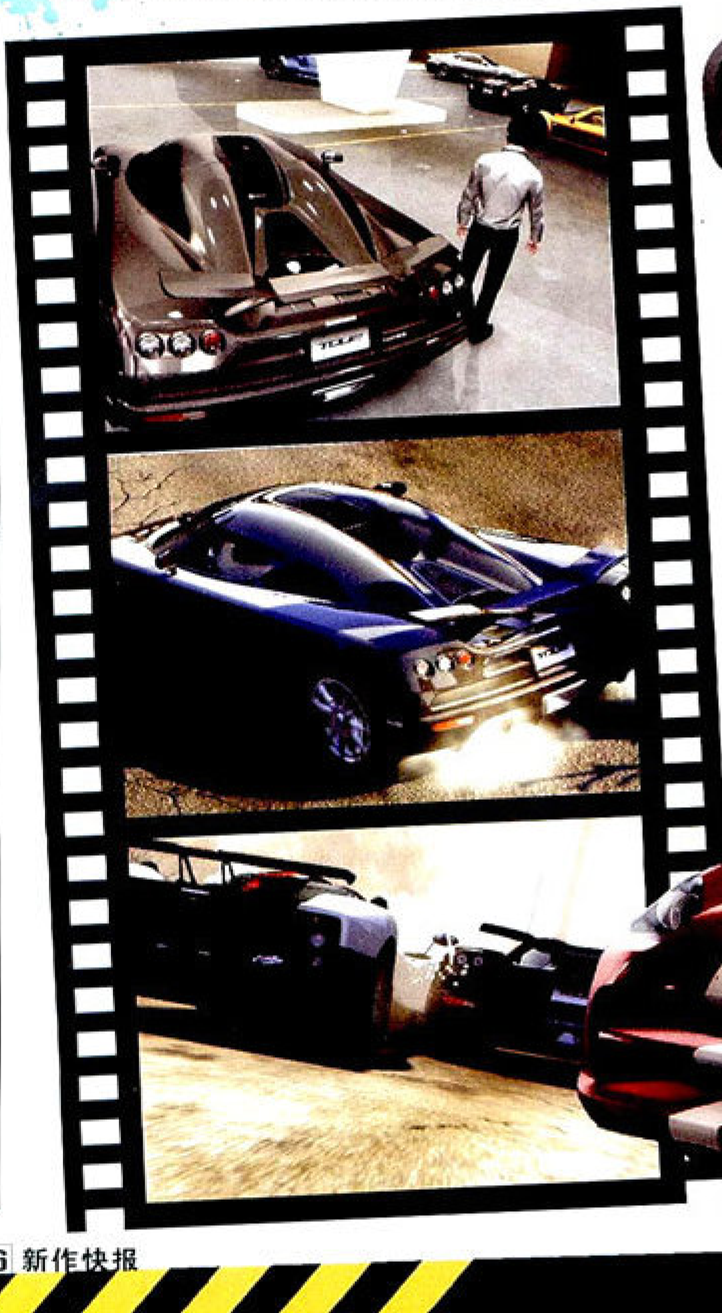
《Test Drive》系列虽然不能算顶尖赛车游戏，不过在过去的几年时间里一直都有着固定的FANS群，而《无限试驾》便是一款强调真实感的赛车游戏，游戏中有着极其大量的赛车甚至是摩托车可以选择，让玩家奔驰在真实的夏威夷。游戏有着极长的赛车路线，就如同其名字一般，让玩家充分享受驾驶的乐趣，并且陶醉其中，充分体现出体现赛车的另一种魅力。


游戏的乐趣就是在夏威夷开始无限的兜风


飘逸的快感，没有体验过的人是不会懂的


昼夜交替系统会让景色有全然不同的面貌

■游戏类型：赛车
■发行公司：Eden
■游戏语言：英文
■发售时间：2010年9月
期待度 B
推荐人群：喜赛车和兜风爱好者



玩的就是酷

《无限试驾2》为赛车类游戏带来革命，增强了耐玩度和多人游戏的定制功能。《无限试驾2》将单人游戏和多人体验完美结合，创造了一个不断变换、充满挑战的动态世界。玩家能以无与伦比的方式培养自己的在线角色，自定义头像，改装赛车，购置地产、服装和其它奢侈品。全新的竞赛类型，车辆等级，环境挑战，赛道地点等将《无限试驾2》推向一个前所未有的高度。

《无限试驾2》通过自动内容更新和无缝式的在线、离线集成系统，永远保持“新鲜”。新内容，新挑战和新特性将动态地融入不断变换的虚拟游戏世界。

一个全新的车外模式，玩家可以在公共区域漫步，与其他玩家闲聊。由玩家们经营的俱乐部将成为游戏的重要组成部分。新的合作模式：跟随领跑者，保持车距，学习经验。

解锁大量特殊选项，向你的朋友和对手们炫耀个性头像。改装你的爱车、喷漆、贴花、内饰。定制你的头像、发型、服装、体形、姿势。购买理想的房屋或游艇、粉刷装潢、布置家具、邀请朋友。



来自网络的无限乐趣





总的来说《无限试驾2》的在线系统可视为车轮上的《模拟人生》，是一个披着传统竞速游戏外衣但强调互动的MMO式社交休闲游戏。

玩家身处伊维萨岛，唯一目的就是从囊中羞涩的穷光蛋奋斗成挥金如土的公子哥，然后在豪车美女的簇拥下尽情享受生活。有钱却不能显摆无疑比没钱更痛苦，于是游戏设计了大量互动元素，让玩家形成攀比之势，从衣着到新车不一而足。你可以在别人的豪宅外乱逛，和人打招呼(游戏支持实时语音)，邀请别人和你一起去经销商处赏车，两人甚至还能钻进心仪的爱车对内饰品评一番。

当然，两人也能同车兜风或是参赛挣钱(其中一人可充当领航员的角色)。有远大志向的玩家还可自组赛车俱乐部，俱乐部内部及俱乐部之间可举办挑战赛，看看谁才是最强者；等有朝一日发达了，还可收购那些风头正健的赛车俱乐部。

习惯自娱自乐的玩家也可埋头收集名车，游戏提供了大量改装项，从涂装、贴纸到轮毂都可定制。前作中的夏威夷岛也将回归本作，玩家可在此安置度假屋。如果车对你来说太便宜了，游戏还提供大型游艇。玩家可以把车直接开进底舱，然后乘升降机来到甲板上的游泳池旁，体验该作脍炙人口的名句："无限试驾2为你提供无限可能……"



网络系统中的家庭装饰也有着独特的乐趣





无限拓展的旅程

玩家究竟可以在新作中有着多长的假体路程，可以体验多久的乐趣是每个玩家想要知道的。《无限试驾2 》的总负责人Alain Jarniou 在接受采访时表示，这款可自由驰骋的多人互动竞速作品今年会有一个beta公测，并透露了许些地图信息。

首先：

目前已经完全确定"无限试驾2的游戏世界和道路总量"

游戏中将会有2座岛屿西班牙伊维萨岛和前作中的瓦胡岛将会以全新的面貌展现在TDU2的游戏世界里西班牙伊维萨岛：游戏面积380 平方公里，道路总计930KM （其中包括620KM 的沥青道路和310KM 的隐藏越野路线）夏威夷新瓦胡岛：游戏面积1557平方公里，道路总计2200KM（其中包括原1600KM和新增的600 公里沥青+ 越野路线）以上两岛屿合计总里程：3130KM。

新的游戏地图

- 两岛道路总计：3130KM
- 无限驾驶2将在伊维萨岛和新瓦胡岛，周围的海域在游戏中已被改造。
- 伊维萨岛：道路总计930 公里道路（310平方公里的越野和沥青道路620平方公里 ），游戏面积381平方公里。
- 完成所有930 公里道路，需时20个小时（因为伊维萨岛内的道路比较狭窄，因此驾驶相对缓慢，需要时间就多）。
- 瓦胡岛将返回TDU2，新的图形和天气和日、夜循环周期，新地点，新的挑战将在其中。
- 新瓦胡岛，游戏面积1557平方公里，将在原来1600KM道路的基础上，再额外增加600公里的沥青和越野路线，总计2200KM。

官方Q&A

Q：什么是《无限试驾2》？

A：一个开放式的多人在线赛车游戏，是好评如潮的《无限试驾》一代的续作。游戏地点设定在位于地中海西部的伊维萨岛，《无限试驾2》拥有超过2000英里的往返赛道。登陆平台包括XBOX360，Playstation3和PC。

Q：什么是M.O.O.R.？

A：M.O.O.R.代表开放式多人在线赛车。玩家登陆网络平台后可以参加比赛，探索世界，炫耀你的新潮装备，也可以与好友闲逛交谈。

Q：《无限试驾2》什么时候发售

A：《无限试驾2》预计2010年秋发售

Q：《无限试驾2》在线游戏需要付费吗

A：不需要

Q：《无限试驾2》会提供DLC吗

A：除了有免费的内容升级补丁，《无限试驾2》将会提供DLC，包括新的车辆、服装和家具等。

Q：《无限试驾2》的beta测试什么时候开始

A：beta测试日期还没有确定，玩家可以在官网注册来获得《无限试驾2》的最新消息。

Q：《无限试驾2》有哪些可以由玩家自由定制的内容

A：《无限试驾2》中不仅可以改装车辆，玩家还可以自定义头像，装饰房屋，选择俱乐部徽标等。

末世方舟上的争斗

BRINK™ 边缘战士



■游戏类型：角色扮演类FPS ■游戏语言：英文 期待度 A- 类似游戏：辐射3、无主之地
■发行公司：Bethesda Softworks ■发行时间：2010年9月7日（预定）

Bethesda“革命性”作品《边缘战士（Brink）》是一款第一人称射击游戏，它将单人作战、合作作战和多人游戏融合在一起，使玩家不仅可以做孤胆英雄，还可以与朋友并肩作战，或是与他人对抗。你可以根据战斗中的不同职责来选择战斗角色，保护自己和人类最后的避难所。《边缘战士》提供了动态战场、多种自定义设置和创新的控制系统，让玩家欲罢不能。该作的开发单位为Splash Damage，以前曾出品过《敌占区：Quake War》。显然，就像《Quake War》一样，多人部分也是《Brink》的重中之重。

游戏背景设定在2035年，由于海平面升高人类被迫迁移至特大型海上城市，在生存的重压下市民权益得不到保障，你要对此作出选择：是加入反抗军还是岛上的保卫部队，剧情关卡会根据你的选择作动态调整——比如玩家会接到要保卫某某目标的任务：或是把它炸个稀巴烂。











《边缘战士》故事主要发生在一个叫Ark的人造城市中，这座城市位于在全面内战中的边缘。这座城市原本是座实验基地，整个城市可以自给自足，是一个100%的绿色栖息地。由于地球海平面的不断上升，Ark不仅要容纳原住民及其后代，还要容纳成千上万的避难者。随着城市中两股势力交恶，一场为了争夺Ark归属权的战争爆发了。你会支持哪一方，是Ark上的原住民警卫（Security）还是逃难到此却又不堪忍受原住民管理的抵抗势力暴民（Resistance），一切都由玩家你自己来掌握。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

边缘战士游戏五大特色

1·玩家不仅仅是换了一种涂色的量产英雄：

《边缘战士》的先进的角色自定义系统可以合成各种各样角色外观，包括纹身、面部化妆、肤色、块头、佩戴以及服装等各种个性化的修改，你可以打造出自己喜欢的与众不同的角色造型。随着游戏的深入，你不仅可以获得更多的经验，你还会获得更多的自定义机会与自定义道具，更加突现玩家的个性。

2·两条完整而又独立的主线任务：

在游戏的单人游戏模式中，你可以选择加入抵抗势力暴民（Resistance）阵营或是原住民警卫（Security）阵营，每个阵营的任务都将是独立却又与敌对阵营产生联动，玩家可以随便选择不同阵营的角色进行单机体验。









3·被模糊了的单机与联网：

玩家所创造的单机角色可以导入多人对战中，使用你独一无二的角色进行线上游戏！《边缘战士》允许你在单人模式、合作模式与对战模式中进行无缝切换。多人游戏中，你可以与最多7位玩家或AI一起进行合作模式的游戏，或是进行一场最多16人的对抗游戏。

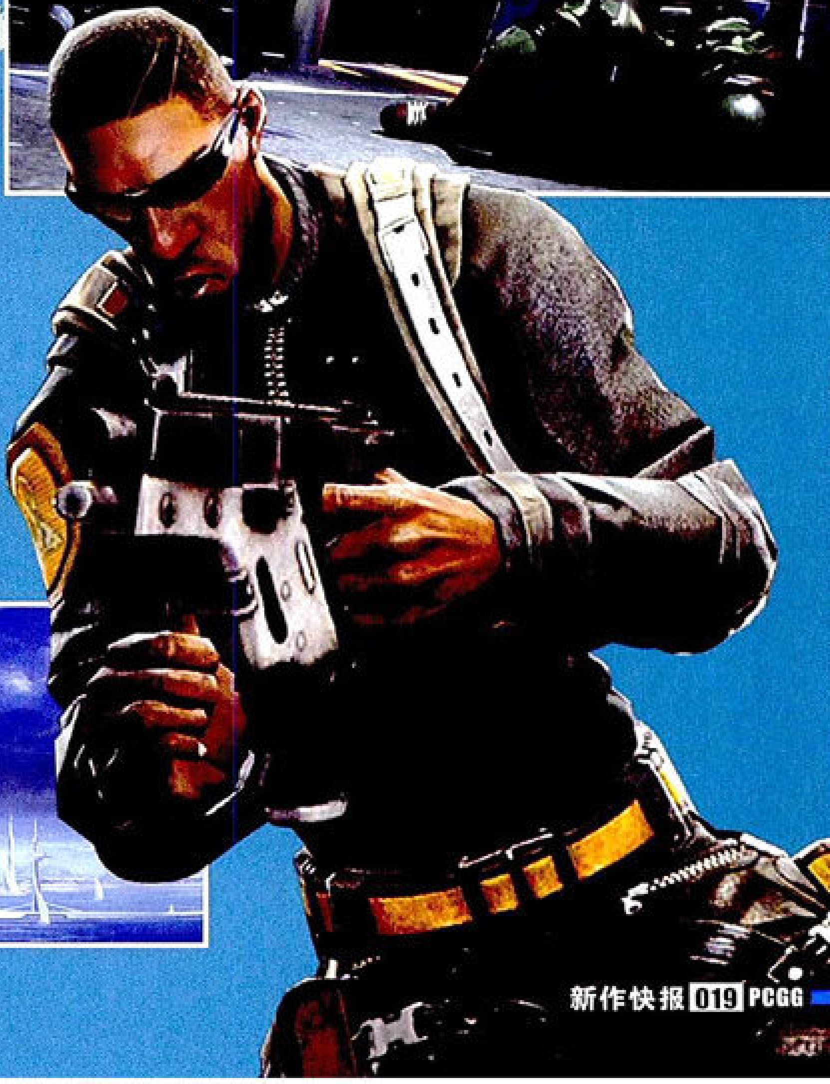
4·SMART功能：

《边缘战士》与其他射击游戏的操作大体相同，并提供了一个新特性：SMART键。当你按下SMART键时，游戏会自动判定你的目的地并自动行走。无论你是FPS游戏的老手或是初入战场的菜鸟，你都可以用SMART键做出更多智能化的决定。SMART键将帮助玩家轻松跳过障碍物、栅栏及红外线扫描等陷阱，让玩家的移动更迅速流畅，在最有利的状况下迎战。



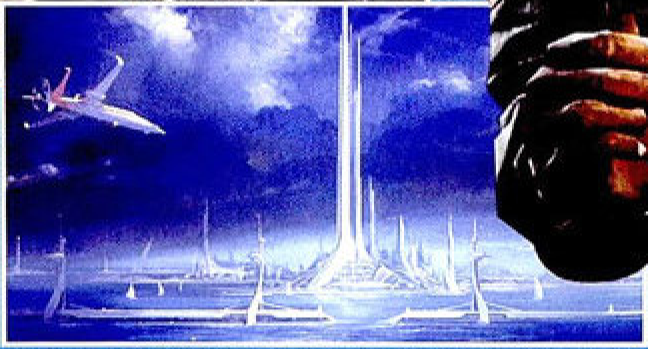
5·多样化任务与任务进化功能：

多样化的任务及奖励模式，目标、任务、对话、可用物品均随角色不同发生变化，玩家当前状态、所处位置、队友阵容，及各游戏模式下的战斗进程都会造成各种影响，每次游戏都是一种全新的体验。









New 新作快报

《战争猎犬》是由波兰的Techland公司开发的一个开放式的第一人称射击游戏。在游戏中，你将扮演一名前三角洲部队成员，而现在你的工作就是代领你的手下通过完成各种具有挑战性的任务，为成为世界上最大的军事承包商而努力。



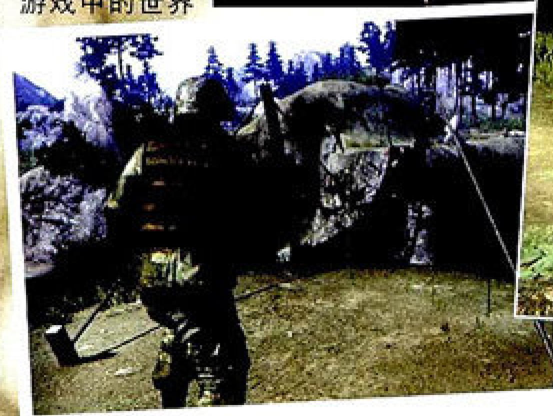


游戏特色

战争猎犬的开放程度极高，玩家可以根据自己的实力来选择各种雇佣任务，自定义任务中使用的武器、载具以及任务策略，玩家甚至还可以选择任务的行动时间，进入、撤退的地点等。当然了这些东西都需要玩家花钱来配置，如果一个任务的佣金还不够你的花销，那明显就不值得了。在游戏中，更成功的完成任务意味着更多的金钱，而有了更多的钱玩家就可以更多更好的装备来为以后的任务准备。

虽然战争猎犬是开放式的FPS，但是也有一定的固定任务，而这些固定任务也是游戏的关键任务。每当你完成一个固定任务后，游戏中的世界地图就会解锁一块，而这也就意味着你所掌握的业务地区又扩大了，有更多的任务可供你挑选。







游戏中每个雇佣兵都有自己的升级路线，包括登山好手、机械大师以及武器专家等，通过升级你能更快的掌握任务地形，修理并操作车辆，或是使用重型武器与炸药。此外，除了天赋技能外你还可以通过花钱培训来额外再增加雇佣兵的技能，比如电子专家，可以让你破解安全密码、黑客窃取计算机数据。不同的升级路线能为玩家在相同的任务里找到完全不同的行动方案，保证游戏的可玩性。



期待度 A

■游戏类型：军事策略类FPS ■游戏语言：英文 ■类似游戏：辐射3、铁血联盟

■开发公司：Techland ■发行时间：2010年第三季度（预定）

战争猎犬 WARHOUND

发出屠杀的号令，让战争的猛犬四出蹂躏

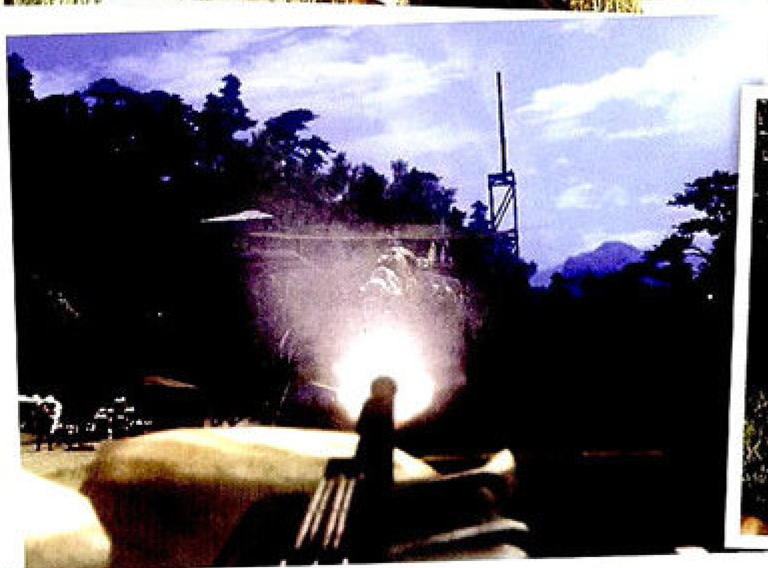


体验真实的雇佣兵生活

军事承包商（或者说大家更熟悉的名字：雇佣兵）并不是一个稳定的行业，不管是在真实社会还是游戏世界里，雇佣兵的世界充满了竞争。玩家的目标是成为世界上最大最好的雇佣兵，在选择对手的同时，还必须提高对其他竞争对手的关注。这也就意味着在一些任务里你们并不是唯一一只雇佣兵小组，而且你们的任务很有可能会发生冲突，比如某些暗杀的任务中，你的目标也会雇佣其他公司的雇佣兵来保护自己；或者某些大型任务里，你在与其他雇佣兵并肩作战的同时还要与他们竞争看谁最先完成任务。



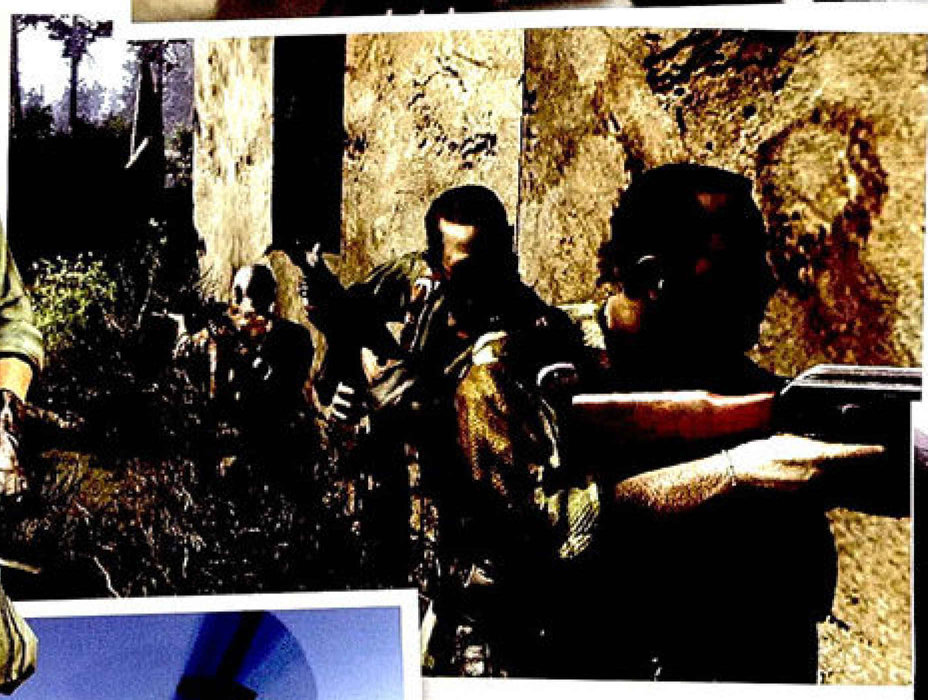






由于你所操作的不仅仅只是一个雇佣兵而是整个公司，经济也会在游戏里发挥很大的作用。在雇佣兵的世界里，只要有钱你什么都可以买到，武器弹药、载具车辆这些在任务定制前就能购买到的。甚至是在任务进行过程中，钱也能帮你更省力的完成任务，比如说购买任务地区的卫星照片来显示敌人的位置，护卫任务里贿赂当地势力获得一条安全的路线。当然，这些都是要钱的，所以就需要玩家灵活的掌握对资金运用并高效的完成各种任务来积累财富。





如同现实社会中的军事承包商一样，《战争猎犬》游戏里的任务各位是多种多样的，包括摧毁毒贩们的武器仓库，热点地区的反恐行动，重要人物的护卫，甚至还有围捕盗猎者的任务。制作组保证，每个游戏任务都是特别设定的，不会出现重复的任务。而且在不同的国家与地区进行任务时，如果你离的够近，你会发现NPC会使用当地的语言进行交谈或是发布命令。





多难的发行之路

《战争猎犬》这款游戏最早公布于2007年，在2008年的GDC上，游戏进行的对公众与媒体的首次展示，在这次展示中游戏的完成度已经很高了。但是由于种种原因，游戏原定于2008年的发售计划突然被推迟到2009年，随后游戏又面临着找不到发行公司的窘境，就这样一直跳票到了2010年，游戏再度被推上宣传舞台，但是具体的发售时间仍然是未知数。





战神的挑战2

或许你看到游戏的名字还会有所疑惑，不过我可以和你说这个游戏可是不输给《植物大战僵尸》的轻松小游戏，而且多元素的结合让游戏内容变得更加丰富。即有着不同职业的特技还有这众多武器装备，当然最重要的是结合上了规则简单但却变化多端的宝石方块系统，实在是炎夏的一大消暑利器。最后值得一提的就是不要以为这是一个普通的小游戏，这游戏的背景可是可以追根溯源到很远。

当野蛮人遇到智慧方块

续作暑期来袭

该作为传统的宝石方块游戏引入了RPG成分。发行单位南梦宫曾宣布《战神的挑战2》2010年六月要登陆NDS及Xbox Live平台，而现在又追加了PC、iPhone、iPod touch及iPad平台，可谓是多点开花，而在2010年的暑期我们PC玩家终于可以一试这个轻松的益智游戏了。

《战神的挑战2》中的武器系统得到了很大的提升。玩家有了足够的动作点之后，就可以用他们的武器对敌人展开攻击。这也大大加快了游戏的速度。这一变更就是为了改善一代节奏过慢的问题，在《战神的挑战1》中，武器决定了伤害值。但是玩家还是需要消除宝石来给敌人造成直接伤害。这样的设定在某些情况下降低了游戏的节奏，因为玩家需要等宝石移动到合适的位置才可以展开攻击，在后期需要玩家极大的耐心。



简单明快的宝石方块游戏



广袤的游戏世界观



选择不同的职业



战斗在各处进行挑战



各种RPG要素齐全

电攻百科——战神系列游戏



说到战神的挑战，就不得不介绍这整个游戏系列。

战神系列（warlords）是世界上最著名的回合制策略游戏，他的地位是与英雄无敌系列、信徒系列以及奇迹时代系列并驾齐驱，到目前为止出了四代。

2001年左右推出了呼啸战神的第一代warlordsbattlecry（WBC），这只是一款试验性的作品，他试图开拓一种角色扮演与即时战略的融合，推出后反响空前热烈，他的大陆代理是新天地互动，到目前为止同样也是4代。

2007年 该公司在XBOX平台推出了RPG益智游戏 益智之谜：战神的挑战（Puzzle Quest : Challenge of the Warlords）结果意外的大受好评获奖无数！并在现今迎来了其需作的发售。

战神系列、呼啸战神系列以及战神的挑战，虽然游戏方式不同，但游戏内容都是在讲发生在埃塞利亚大陆上的故事围绕着种族间的战争打打杀杀。

■游戏类型：益智 ■发行公司：Namco Bandai ■游戏语言：英文 ■发售时间：2010年7月 期待度 B 推荐人群：宝石方块和益智游戏爱好者

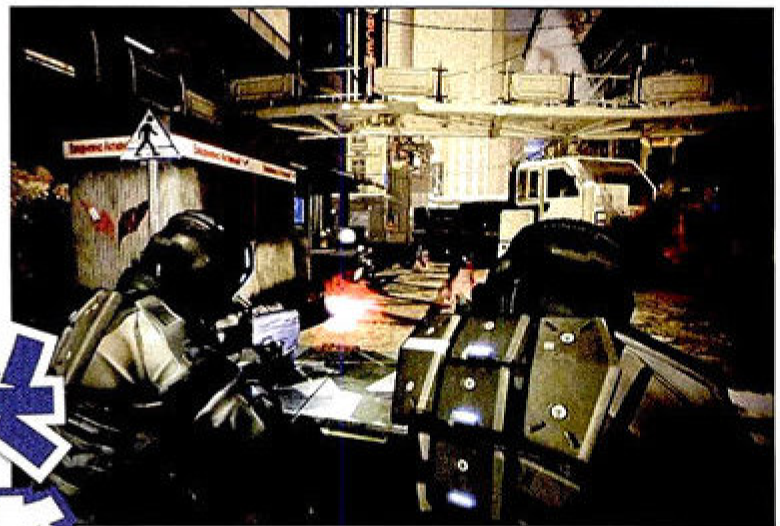
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



多人合作的复兴
黑光：目标击毙

由Zombie Studios开发Ignition Entertainment负责发行的3A级FPS新作《黑光：目标击毙（Blacklight: Tango Down）》首次亮相于E3展台，该游戏预计今年第三季度上市，登陆PC、Xbox360和PS3平台三大平台。游戏将只在网络上进行电子销售，玩家可以通过网络游戏平台进行购买与游戏下载。

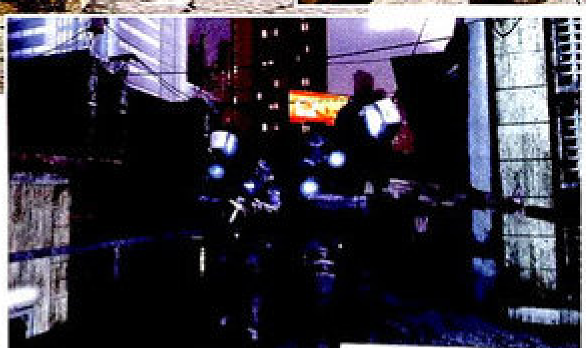
《黑光：目标击毙》是一部建立在一个名叫“Blacklight”的虚幻世界的快节奏第一人称射击游戏。游戏使用了虚幻3引擎的尖端技术，为玩家带来优秀的画质体验，包括科幻的光影效果，营造出一个给予人新鲜感却又令人感到十分熟悉的游戏环境。













Zombie Studios表示游戏包括多种多样的游戏风格和强大的功能。多人游戏模式包括传统的死亡竞技、团队死亡竞技、据点占领等，其他的模式将在发布前公布。游戏最大的特点来自于它的深度自定义功能。玩家们不仅可以通过在战场获得经验来改升级他们的角色，还能升级武器。玩家在获得技能和经验时同时也会获得一些武器技能。

《黑光：目标击毙》还将包括名叫“Black Ops”的合作游戏元素。合作游戏部分将为玩家带来紧张刺激的游戏体验。玩家们将扮演“黑光”成员，在Balik荒废的街道上与“The Order”派的敌人展开战斗。

“Black Ops”模式中的任务将极大程度地提高游戏的可玩性。此模式提供了升级系统、角色成长系统等多种元素。完成了“Black Ops”任务后，游戏将根据游戏难度、个人表现和通关时间来给予玩家分数。玩家们可以反复通关，锻炼自己的技术，在排行榜上占领属于自己的一席之地，并可以获得额外的角色成长经验和新式武器。



期待度 B —— 类似游戏：杀戮间、L4D

■游戏类型：FPS ■游戏语言：英文

■发行公司：Ignition Entertainment ■发售时间：2010年第三季度（预定）

编辑：贪睡猫　美编：哈秋



琴剑潇洒走天涯 古剑奇谭

本次《古剑奇谭》可谓声势浩大的来到了我们国产游戏玩家的面前，电攻也曾经多次对其进行了跟踪报道。游戏一出之后相信你也已经听到了各方面关于游戏的评论，而某猫不管是身为一个游戏编辑还是一个玩家都迫不及待用“骗”来的豪华版游戏，进入这个武侠世界。现在就让某猫来介绍一下有关于《古剑奇谭》的初体验，让我们来看看这个游戏是不是真的够得上复兴国产武侠之名。


可惜没多久，主角的美好童年就结束了


游戏引擎对于远处场景的表现能力还是相当出色的



睡猫快评

众所周知，本游戏使用的是和《上古卷轴4》相同的游戏引擎，这样的大成本可以说是在之前的国产RPG中未有过的。而具体效果，某猫也认为在画面上改进了很多，平时迷宫中的背景效果和场景中的光影都让人有着耳目一新的感觉，特别是一些游戏实施运算的剧情部分，人物的外貌表现更是达到的相当出色的效果。虽然比不上那些日本游戏RPG巨作的画面表现力，不过确实有着夸耀自己画面的水准。当然好的说过了，也要说一点缺陷，既然上面说了使用了“上古4”的引擎，相关的毛病也一应继承了下来，人物和场景的动态动作有些僵硬、跳跃的样子实在有些雷人、相对于同画面时，游戏对于电脑的要求也高了不少。不过某猫个人认为本作在画面上已经达到了国产RPG的第一。

至于游戏剧情，现在由于从拿到游戏直到现在时间还不多所以涉足尚浅还不能过多的评论什么，不过从游戏序章的故事叙事画卷来看，制作的相当用心。主角的身世还是万变不离其宗，期望到后期会有精彩的转折或者多结局的出现。不过有一个缺点让某猫不得不提，那就是游戏中设定的剧情对话相对于RPG来说实在是太多了一点，虽然某猫确实很喜欢剧情来着，不过真的是太多了点。



1. 元精：即角色的HP，为0时死亡，如果以死亡状态结束战斗，元精会变为1。
2. 元神：便是法力值，可以通过各种物品回复。
3. 元气：使用技能时要消耗的数值，几乎没有可以增加元气的物品，但是可以通过攻击或者受伤而增加。
4. 领队：《古剑奇谭》中比较贴心的设计，虽然在战斗中没有实际意义，不过在野外冒险的时候你可以通过切换领队来改变在大地图中走动的人物，这样就不用整天看着男主角的臭脸了。
5. 态度：这里的态度是指队伍中角色对于主角的看法，目前还未看出实际用途，不过相信应该在剧情中起到很大的作用。


游戏中一些固定的剧情动画虽然也是引擎实时运算的，但是画面更加细腻一些


男主角身边这只胖到死的鹰，一直身边的其他角色吐槽为母鸡



游戏中只有三位角色可以参加战斗，虽然队形在战斗中没有实际意义，不过只有安排在前三位的角色才会出战，所以还是要在战斗前妥当安排的，当然在战斗的过程中你还是可以进行参战人员的替换。


多用途的灵兽在冒险中还将起到更多的作用

闯荡江湖——

主线任务

游戏中最主要的部分，也就是我们所谓的剧情。各位角色随着宿命而相聚离散，因为前世今生的因缘而影响各自的人生，在这里你要将体会到《古剑奇谭》的魅力所在。大多数的主线情节都会有一个特殊的标记提示发生地，以及用文字提示所要做的事情，但是有时候没有触发地，或者即使到了该地点也要进行其他动作才可以继续剧情，所以还请仔细阅读一下文字。


看到有玩家说怎么没有下一个触发点，不知道怎么继续剧情，打游戏还是要动动脑子的啊

支线任务

RPG游戏必备的要素，在每个城市中遇到的有困难之人都会请求玩家的协助，究竟是嫌麻烦的走开还是欣然接受，就根据你自己的选择了，不过不要忘记“在家靠父母、出外靠朋友”。大家都是行走江湖，既然今天别人有难需要你来帮忙。说不定那天自己有难时，则需要别人伸出援手了。


看到需要帮助的人就伸出援手吧

武侠榜

在每个城市中都可以到相关的地点领受的相关侠义任务，不过这种任务最简单，领受后立即进入战斗，获胜后完成。由于你可以以完全的状态进入战斗，所以有时候即使某些任务超过自己角色的等级也可以解决。任务解决后不但可以得到相应的奖励以及侠义榜的提升，有时候还会得到来自任务人的信件。所以想要成为人人口中闻名遐迩的侠义之士的话，前往不要错过这类任务哦。



希望能够在武侠榜的前几位找到自己的名字啊

信件——

在游戏中你会收到各位来自NPC的信件，基本上都是来自于你游戏中曾经与你相遇的路人以及你完成武侠榜任务后来自委托人的信件。可不要小看这些信件哦，其中虽然大部分只是因为你所作的侠义之事的感谢，但是也有着少部分写有极为重要的信息，就如同江湖中偶尔飞鸽传书的紧要信息一般。这样的信件会极大的影响你的冒险旅程甚至是结局。所以不要嫌麻烦，有空的时候查收一下信件。


希望能够在武侠榜的前几位找到自己的名字啊

战斗系统——

《古剑奇谭》的战斗系统相对于国内以往的RPG来说变化并不算特别多，虽然加入了战斗点数的系统，不过在实际运用中出现的效果还是要比我想像的要少一些，不管如何可以看出古剑的制作小组想要在这个RPG模式上增加更多的可变性，一次改变练级遇敌的无聊，不过总的来说现在战斗方式还是需要改进，来添加更多的趣味性。



1.战： 可以选择普通攻击、技能、法术，选择这些动作都需要一定的点数，而且所选择的动作也不能超过角色本身的行动点数。你可以尝试一些组合来加大角色的攻击能力，例如进行一些普通攻击后再施展强力的终结技攻击。

2. 物： 可以使用的物品包括恢复、攻击、辅助。虽然变化蛮多的，不过基本上还是以恢复作为主要用途，而辅助物品可以在BOSS战是用一下。同时要注意某些恢复物品在是无法使用的，同时使用物品后会消耗掉所有的点数。

3. 防御： 选择防御后在一定时间内受到的攻击大幅降低，同时也可以更快的重新进行战斗。

4. 逃： 逃跑率根据角色属性而定，你也可以尝试将某位角色培养成上场逃跑的类型。

5. 快捷键： 每个角色都可以预设两套动作在战斗时快速使用。

6. 换人： 交换上场队员，已经阵亡的队员可以换取队伍中其他未阵亡的队友，同时换人会损失当前角色的行动机会。

7. 行动顺序表： 游戏中重要的战斗指示，可以看到接下来由哪位角色进行动作，当然可动次数越多的角色更为有利，这个顺序收敏捷属性的影响。

8. 行动点： 也就是之前所说的影响战斗安排的点数，让角色进行多个动作，随着角色成长和具体得到提升。但是防御、道具、恢复或辅助性的法术和技能都会立即消耗所有点数。下次行动时会自动回复。

随着游戏的进行，在后期你还会开启地气系统和战意系统来影响战斗过程。地气系统会影响到战斗中施法效果的强弱，而战意这影响着战斗中你的攻击力发挥，以及某些技能的效果，战意可以通过战斗过程和某些技能进行改变。

PS 但自己的角色受到攻击时，有一定几率会出现要你按鼠标的TPE事件，如果正确输入的话，你便可以进行反击，出现的几率根据角色的属性产生变化。有时候敌人也会进行反击，所以不要以为血少的角色攻击时就一劳永逸。



古剑奇谭

焚也新魄令阿社

星蕴

本作独创的蕴涵五行系统的角色成长系统，随着角色等级的提升或者遇到特殊的事件，每位角色都会获得名为“星魄”的点数，而这些点数便可以加在蕴池中来增强角色的能力。当然，星魄的加点并不单单是如果简单的属性加点一般，而是蕴藏的多种变化，而这些变化某猫将其归纳为：点、块、线，这三类。



当一块区域被填满的时候，就可以得到新的技能



不同的星蕴属性可以调配多重的属性魔法



星蕴的加点在以后还是值得探讨也研究的

蕴点： 这项变化主要是影响着角色的属性偏向，每个蕴池在加入星魄时都可以从五行中选择其一，而选择不同的五行后角色都会获得截然不同的能力加值，这是你想要将角色进行哪一方面的特别加强时需要注意的。

蕴块： 主要控制着角色的技能。如果你细心的观察星蕴图后，会发觉其中有个一个个明显的分块，蕴块的激活无需考虑五行属性，当这些分块中的点都被填满，互相连接后，这个块的星蕴能力便会被激活，而角色也将学的新的能力。所以星蕴的加点选择不仅仅是查看自己所需要的属性附加蕴点，如果是以特技为主要攻击手段的角色，还要注意一下如何尽快将蕴块填满，以学得新的技能。

蕴线： 这一系统主司的便是法术，没有间断的蕴线上有着数个同属性的五行蕴点就可以习得全新的法术，而且法术的等级随着同属性点的增多而上升。这样加点时便不用在块上面过于纠结，而是只要选择想要的点用线串联起来，并且加上自己需要的五行就可以了，但是要注意的是线之间要互相连接，而如果所有的点都凝化为一种属性后，是不是会出现最强的法术呢？

星魄归元： 可以将所有的星魄点重置的特殊物品，也就是我们平时所谓的“洗点”。使用后可以让角色重新安排自己的星蕴，在遇到某些过不去的关卡是调整一下属性或许就可以轻松过去了，而在大后期也可以给角色来一次大洗点，重新安排来习得最强的法术。

属性相克

在《古剑奇谭》中包含着5样属性“金木水火土”，而它们也根据木→土→水→火→金的顺序进行着相生相克，如果是在相克属性中处于顺位，这会造成更大的伤害，而被克的话则反之。而如果攻击是与对方同属性的相生状况的的话则会造成对方回复效果，这点是要千万注意的。



技能的多样化可以防止出现尴尬场面



游戏的战斗系统还是希望可以增加更多的游戏性，避免过多重复动作

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

烹饪系统

这个系统在以前的一下RPG中都出现过，收集各类材料和食谱来制作食物辅助战斗，可以让某些不起眼的材料成为重要的回复道具。不过有一点特别的是在烹饪过程中你不仅可能得到原有要做的食物，还有可能得到各类“副产品”——焦炭、松花弹之类的搞笑失败食品，是游戏意外的乐趣。



游戏的烹饪画面是角色的可爱Q版造型



收集传说中的材料和食谱成为食神吧！

血契灵兽

游戏中可以收复的，帮助玩家冒险的灵兽，这些灵兽并不会在战斗中出现，但确是冒险的重要伙伴。许多地图都需要灵兽的力量，例如撞开岩石、促进植物生长、凝结流水，或者也可以开千里眼来查探地图中有何隐藏之处。灵兽每次使用能力后都会消耗灵力，这边需要玩家喂食灵兽食物来让其回复以及成长。当灵兽成长的时候不仅会有外观上的改变，更会让你获得各种稀有的道具，切记好好培养。同时灵兽还会有各种食物的好恶，所以喂食是也要留心一下。



喂食灵兽要注意他们各自的喜好哦

博物

游戏中的资料库，是我们从文字上了解游戏的很好来源。

洞冥广记

汇集了游戏背景资料和一些词汇的解读，覆盖的范围非常之广，包括了地理、历史乃至仙术、神话。即可做游戏背景的一个补充，也是我们了解古文化的一本辞书。增加始终词汇的方法除了在闯荡中遇到各类奇事，也可以在与路人交谈得到各类信息。



这里记录着各种游戏的相关知识

聊斋图录

主要是怪物图鉴，战胜后的怪物都会在这里记载详情。当你需要某种材料的时候也可以在这里寻找是那些怪物掉落的。



收集全怪物图鉴后会怎么样呢？

五湖杂录

这部分便是成就系统，你在游戏中完成的诸多事件都会被记录在此，并插队是否符合各项成就要求。当你觉得自己已经有着一定的游戏成果时，还可以吧成就上传到官网上来炫耀一下。

飞檐走壁

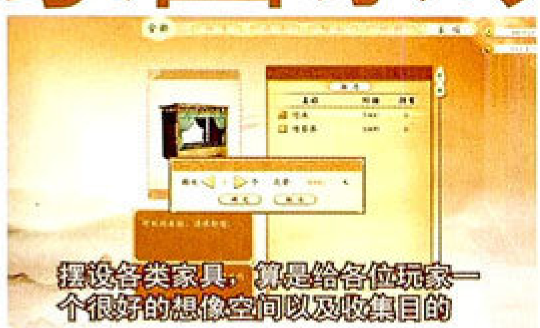
在一些特殊的场景，主角会施展飞檐走壁的绝技，而你需要在这个过程中迅速按下相关的QTE操作，让主角完成这一过程。按键还是比较简单的只有四个方向键，这一系统的主要意义还是让玩家看一下画面的表现力，如果你的机器配置够好的话，这个过程还是有着一定欣赏价值的。



如果没有按对相应的按键，主角会掉下去

家园系统

在经过一定的剧情后，便会开启的小游戏系统，在城市中和风晴雪对话后便可以来到我们自己的家——桃园。在桃园中你可以布置自己的室内装潢和摆设物，当然这些都是要你在冒险中获得或者在商店购买，当看着自己布置的房屋呈现在眼前，相信一定很有成就感。同样，如果你仔细的话，会在院内的各处看到自己的灵兽在嬉戏，分外有趣。当然，家园系统不仅仅是让你“看”用的，在家园中有着数块耕地，你可以在这里种植作物或者稀有的草药，施加肥料以及栽培后便会成为你的各类材料，是不是会种出前所未有的作物呢？真是让人期待。



摆设各类家具，算是给各位玩家一个很好的想像空间以及收集目的



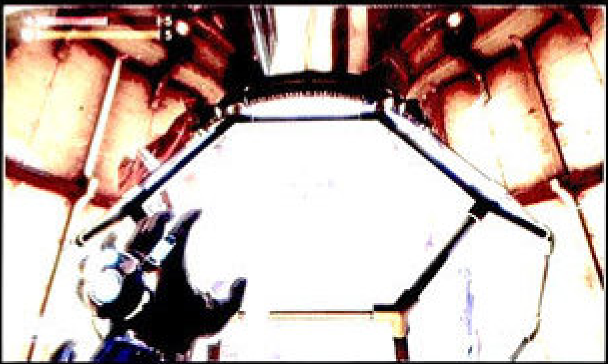
现在种菜下去，过一会会有人来“偷”吗？

《奇点》由老牌制作组Raven Software制作动视暴雪于2010年夏天发行的一款令人期待的射击类大作，一连6部虚拟的“真实纪录片”形式的游戏预告显示了公司对这款以穿越为背景的游戏的期待。Raven Software作为id Software旗下有名的代工小组，曾制作过如《雷神之锤4》、《德军总部》等多款FPS游戏，而《奇点》也不会让玩家失望。



SINGULARITY 奇点

蝴蝶效应的应用方程式



MIR-12

贯穿于整个游戏剧情里的是一个叫MIR-12的神秘组织，他们声称他们知道所有的真相。当主角遭遇袭击队友全部战死之后又是一名自称是MIR-12派来的女特工拯救了主角。游戏发行前，制作组更是以MIR-12的名义一口气发布了6段真人视频，虽然事先标明了这些视频是游戏预告，但是由于视频制作的精良与不明真相的群众的传播，这6段视频曾被误以为是真实事件而引起了小规模的恐慌。

是偷工减料还是以巧取胜?

如果你之前曾经玩过Raven Software的另一款游戏《德军总部》的话，一定会对《奇点》产生一定的即视感，尤其当主角获得TMD（时间操控设备）之后左枪右TMD的造型。不能否认这两款游戏的贴图、场景以及气氛渲染方面总有那些出奇相似的地方，会让我们有在玩同一款游戏的错觉。不过老牌制作组毕竟是老牌的，从剧本的长度到细节的处理方面，奇点的用心程度都超过了德军总部，尤其是多结局的设定，值得让玩家在游戏通关之后细细品味。

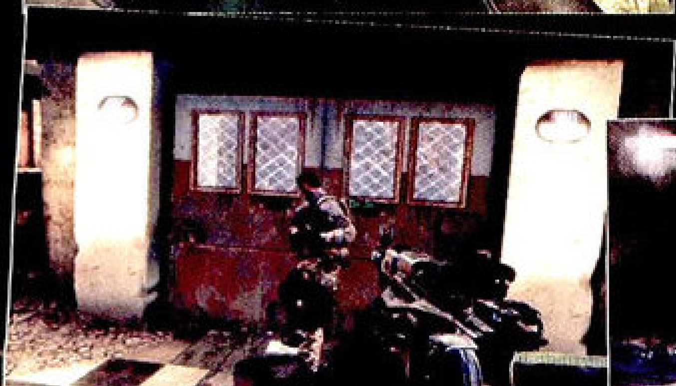


综合评分	8
画面	7
音效	7
游戏性	8
耐玩性	8
剧情	9

综合评价

无论是剧情还是游戏性都是不容错过的作品



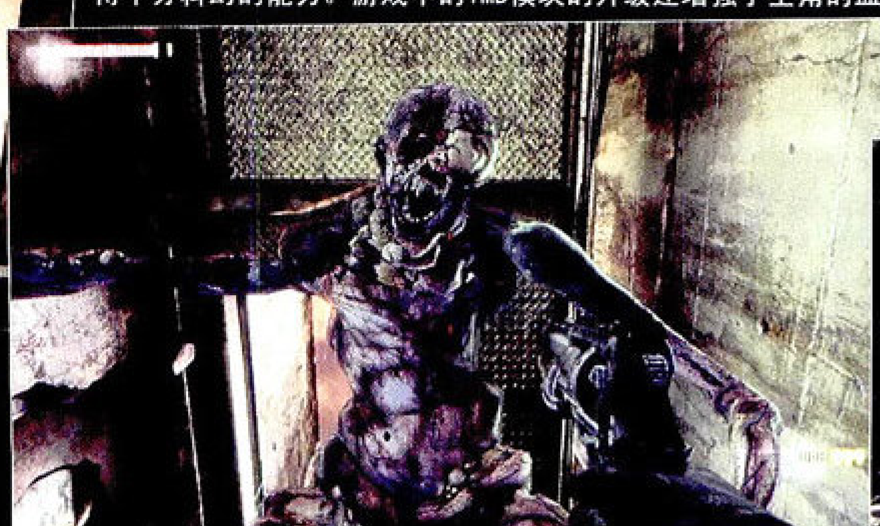


时间的惩罚

游戏中出现的时间操控设备(Time Manipulation Device，简称TMD)可以瞬间改变目标物体所存在时间，前推300年或是后数300年都是小菜一碟，玩家甚至还可以直接对敌人使用TMD，让敌人直接老化甚至变成骷髅。TMD还可以当超级磁铁枪来用，看来制作组也是半条命2的粉丝。穿插在游戏中的还有一些神秘的墙上文字，告诉玩家不要在继续下去，你走的只是又一条错的路。

游戏中TMD实际上是会更新换代的，在某些场景中有自动加强仪器会加强这玩意的能力，在后期甚至有开启一个停止时间用的能量球这种变态能力。这个装备也为游戏玩法添加了N种可能，比如加速保险箱门的破败时间、恢复破败不堪的楼梯、打开时间通道等等一系列让人觉得十分科幻的能力。游戏中的TMD模块的升级还增强了主角的血量与瞄准能力值的加强，难怪在TMD的支持下被改变历史后的红色帝国不仅没有解体还一举推翻了老对手美国。







神秘的KATORGA-12岛与第99种元素

根据官方背景资料显示游戏主场景KATORGA-12小岛是真实存在与俄罗斯东北部堪察加半岛附近的，在1950年左右这里开始了E99元素的研究。按照没有被改变的历史来说，1955年发生了一次大火灾。大批科学人员丧生，岛上居民也大量开始返回前苏联大陆。在2010年的某天美国的间谍卫星发现该地图强烈的电磁辐射后派遣一支小队过去调查该地，游戏就这样开始了。

游戏中所有怪异的现象与设备都源自于在游戏主场景发现的神秘元素E99，第二次世界大战时期KATORGA-12岛上在挖掘铁矿石时提取到一种与钚（94号元素）属性相似的新元素，按照元素周期表命名为99号元素E99。E99元素具有高放射性，在电磁环境下会立即破裂并且放出极大能量，但是这种新元素有一个致命性副作用，它会改变所有碰到的任何东西的时间状态，甚至是人类。而TMD，正是基于对E99研究下的产物。



由于小岛上的奇点不稳定，第一次的时间穿梭之旅，也是历史被改变的开始


冲上云霄的奇点能量柱


时不时会出现的时空混乱，向我们展示了当时小岛上发生的惨剧

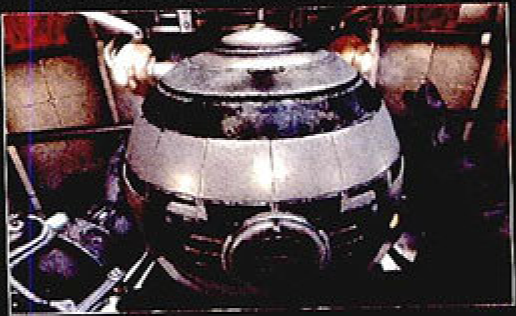
如果将AK进行到底

游戏中武器并不算多都非常有特色，比如还是使用7.62子弹的AR-9步枪．有着外星武器般的外形，还有一开枪就自动启动的散热器。游戏中有一个场景是回到1955年拯救被追杀的博士，在这个场景中会发现拣到的1955年弹药都可以带回2010年的新枪中使用。这种“古弹今用”的奇妙感觉让我们一方面感到神奇，另一方面对人类武器科技的另外一种发展可能感到唏嘘不已。游戏中还有一种狙击步枪，开启瞄准镜按SHIFT会瞬间减慢时间。不过游戏中最好用的武器还是捆绑在游戏主角RENKO左臂上的TMD，弹药就是E99能量电池。


仅在游戏片头登场过一次的SCAR，因为游戏中历史被改变了，所以这把枪再也没有出现过

一点都不恶心的恶心怪物

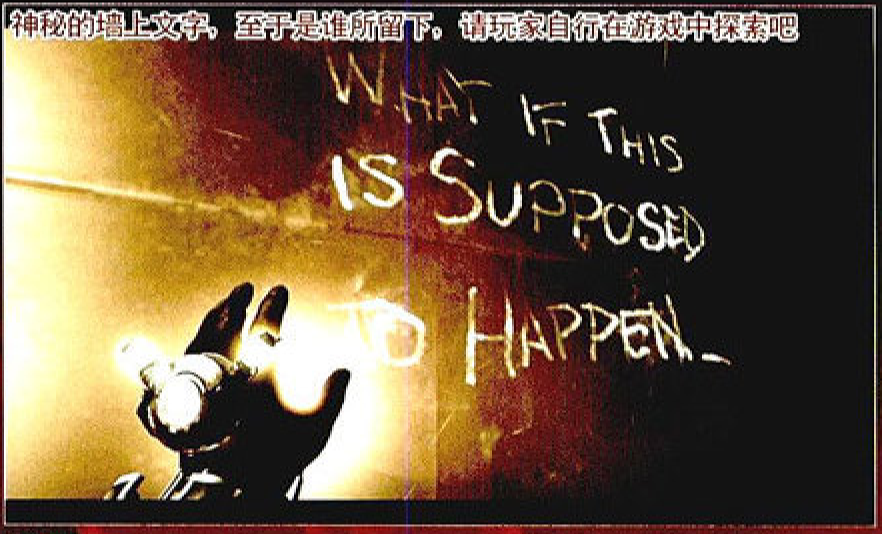
小岛上的原住民由于长期暴露在E99的辐射试验，导致了居民变成了有超能力的怪物。有一些甚至还有超时空移动的能力，TMD也许对普通人类还有一定的效果，但是这些怪物是永生的。使用时间控制器居然只能减慢这些怪物的行动速度，加之变态的防御能力与速度，有时候一个满的弹夹全部扫射出去都打不死一个怪物然后被一群围殴致死的事情时有发生。



操作系统与升级系统

除了FPS常用的WASD与数遍外，游戏中玩家最常用的就是TMD时间控制器了，而TMD这个神奇的机器也有许多功能，按Q能加速衰老或者恢复任何物体甚至怪物的时间状态。按E可以把一样物体给吸过来按左键可以扔出去，有几个BOSS就需要玩家熟练的运用这招。如果在通关过程中迷路或是找不到隐藏的关键位置，按F就会显示出一些神秘的脚印用来指路，至于这些脚印到底是谁留下的，在这里就不剧透了，留给玩家慢慢琢磨吧！

游戏中到处都有像柜子一样的TMD以及枪械选择升级箱，靠近之后会自动打开，按R之后就可以选择一些升级项目。枪械升级项目包括弹药量、精度、射速。TMD的升级项目有3大类，包括装备、TMD技能、主角技能。枪械升级项目靠拣到的E99能量块即可，但TMD的升级项目需要到处去找一张张不是很起眼的蓝图以及E99能量点。可别小看这几个加强项目，通过对TMD的升级换代以及升级技能加持，游戏的最后几关流畅的使用TMD可以使得玩家如入无人之境。



神秘的墙上文字，至于是谁所留下，请玩家自行在游戏中探索吧



全都是为了钱！

《奇点》最早公布的首发日期应该是去年10月，但是动视暴雪为了《使命召唤6：现代战争2》的完美业绩，奇点的发售时间就一再的被拖延。此外，通过并不完美的场景衔接、强大的效果与粗糙的场景设计中我们不难发现蛛丝马迹，我们所玩到的《奇点》并不是100%的反映了设计小组的思路。而游戏最终的3个结局也只是讲述了3个可能而已，游戏留下了许许多多的伏笔，但是《奇点2》真的还会存在吗？我们对此只能打一个问号了。

《奇点》是一款各方面素质都不错的作品，可惜时间流程太短只有6个小时。但是这一点都不影响这款游戏给我们带来的无限可能。物理上“奇点”可以用圣经里的一段话来解释：“我是开始，我是结束。”一切从爆炸的奇点开始但一切又从哪里结束？ 请玩家自行从游戏里体会吧！

不知道各位朋友有没有看过《猫眼三姐妹》这部动画，三姐妹为了追查父亲的下落，无奈踏上了盗窃艺术品的道路。而《15天》同样有个类似三姐妹的组织，只不过这个三人组是两男一女搭档，而他们窃取艺术品的目的则是为了慈善事业。不幸的是，三人组在一次行动中陷入了谋杀阴谋，连远在美利坚的特工都注意到了他们的存在。下面，揭开谜团的重任就交给各位了（嗯哼！真相只有一个）。

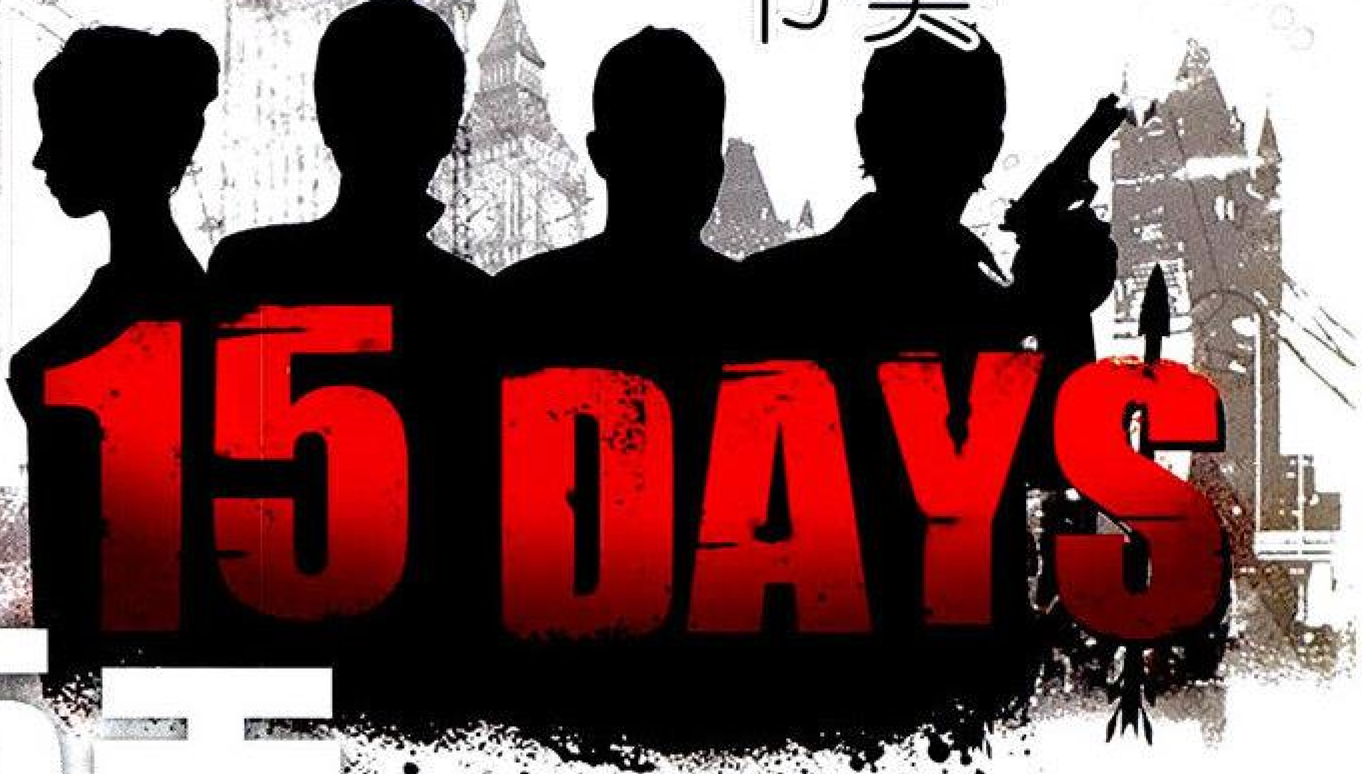
你的快节奏冒险

15 DAYS

15天



伦敦日报上刊登的两件大事揭开了故事帷幕



综合评分	7.5
剧情	7
画面	8
音乐	8
操作	7
游戏性	6.5

综合评价

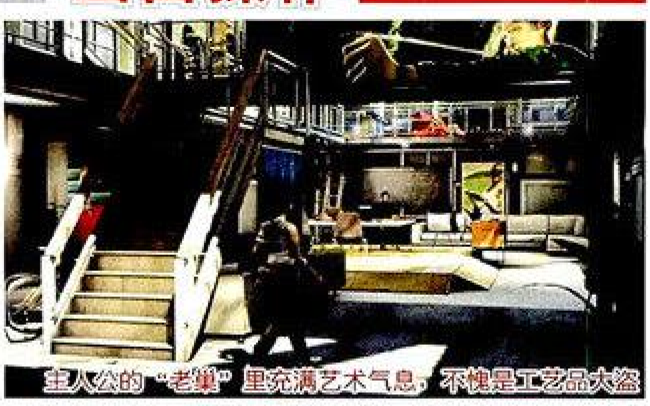
传统的解谜游戏，因为多角色操作而让剧情有出彩之处



出现在游戏中的英、美两国实景建筑

画面操作

就画面而言，《15天》拥有非常逼真的场景画面，不过这并不意味着游戏中帅哥、美女横行，事实上，因为画面风格过于写实，游戏中的角色看起来很是“平庸”。当然，能够在游戏中欣赏到还原度极高的英、美两国标志建筑，还是相当令人赏心悦目的。若说有什么遗憾的话，就是游戏中的镜头不可以自行缩放、旋转。


主人公的“老巢”里充满艺术气息，不愧是工艺品大盗


鼠标点击有提示信息的物品就会出现各类操作按钮

在操作方面，《15天》和一些Flash解谜游戏相似，几乎全为鼠标操作。玩家大部分时间要做的事情就是在画面上移动鼠标，满屏幕寻找那些可以调查的物品和可以对话的人物，然后根据画面中弹出的按钮选择行动。而你若是想离开当前地图，则可以在画面边缘寻找箭头标志。



通过按钮可开启游戏大地图，游戏中不时要用到这一招切换地点

此外，在游戏画面的左下角还有一个地图按钮，借此可以进入大地图场景。需要注意的是，这个按钮还有另一个作用，当你沿着按钮上侧或右侧拖动鼠标时，能呼出系统菜单和物品菜单。


通过画面左下角的地图按钮呼出物品菜单后，在物品菜单内，可以进一步调查或使用道具



除了鼠标操作，游戏中常用到的按键是ESC，连按两次ESC可以跳过冗长的对白

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

多角色多视角冒险

从某种角度而言，《15天》和另一款名叫《谋杀的艺术：FBI机密》的游戏属于同一类。不过同后者只能操纵女FBI独立冒险相比，《15天》的可玩性更高一筹。奥秘就在于，你能在剧情的安排下玩到游戏里的三个角色，包括女主角Cathryn Hope、女主角的同伴Bernard Dwaele以及美国特工Jack Stern。可以想象，一边操纵三人组，一边操纵追迹而来的特工该是多么有趣的事。

○主要角色介绍

Cathryn Hope

三人组的领导者，是个性格乐观且极富感召力的角色。由于拥有坚韧的意志且精通攀爬术，Cathryn成了团队中的一员猛将。此外，Cathryn也算得上一个理想主义者，她向富人伸手并不是为了谋求私利，盗窃的全部所得也都用在了慈善事业上。


这位小姐的房间里就有面攀岩墙

Bernard Dwaele

三人组中类似“军师”的人物。早先，Bernard本人便是个艺术品大盗。但自从遇上Cathryn后，他便退居幕后而专司谋划。这位帅哥的房间里摆放着豪华的国际象棋，据说他只要一下棋就能让心情回复平静。


坐在角落里的Bernard，棋盘上一颗棋子都没动

Mike Mensforth



三人组中类似“工程师”的人物，Mike是个不折不扣的黑客，他能侵入互联网并攻克各类密码，也能利用自制的一些小工具给队员的行动带来助力。不过这小子总喜欢高估自己，弄得别人很难与他相处。另外，玩家没办法在游戏中操纵这个角色，除了控制他解决游戏里的一个小谜题。

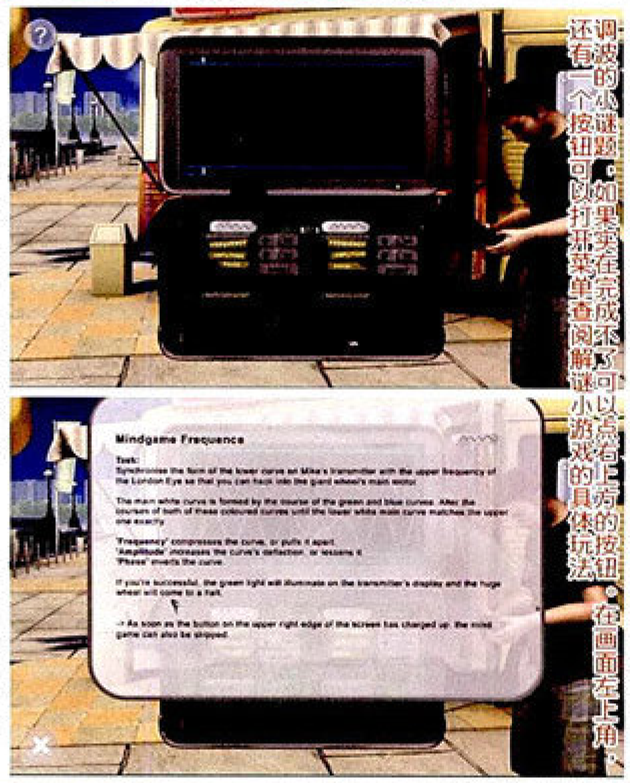
Jack Stern

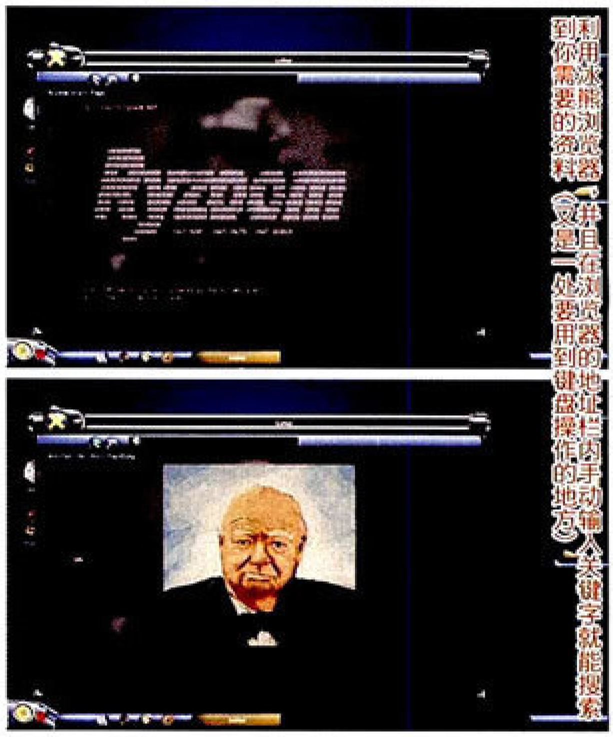
Jack是个颇具才华，但又很不听话的特工。因为他总是不服从指挥，而让老板恨得牙痒痒。另一方面，Jack的老板也不得不折服于他的工作能力。于是乎，这位特工便被派往伦敦去调查牵涉到三人组的谋杀案。


对一办公室垃圾文件痛恨不已的Jack

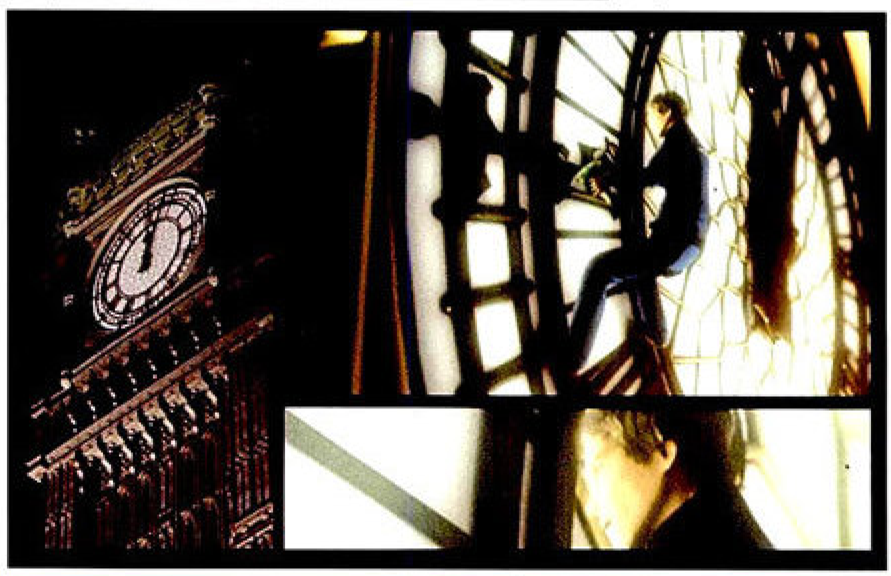
诸多趣味解谜要素

解谜游戏的一大特色还有穿插在游戏中的各类小谜题，《15天》中同样有这种玩法。比如游戏中有一个剧情需要你操纵调波器以便控制某个设施。又比如，为了获取部分重要资料，你还得通过游戏中的电脑浏览器（那个浏览器叫冰熊，存心和火狐作对么？）去搜索关键词等等。这些谜题可以说是《15天》中的难点所在，所幸的是，一些谜题可以通过点击画面中的特殊按钮，让系统自动帮忙解决。


调波的小谜题，如果实在完成不了可以点右上方的按钮。在画面左上角、还有一个按钮可以打开菜单查阅解谜小游戏的具体玩法


利用冰熊浏览器，并且在浏览器的地址栏内手动输入关键字就能搜索到你需要的资料（又是一处要用到键盘操作的地方）

最后提醒喜欢解谜游戏的各位朋友，如果你决定玩《15天》，那最好用吃快餐的态度尽快搞定它。这款冒险解谜游戏里似乎没有什么文件夹、PDA或记事本之类的东西供你回头翻阅自己的调查发现和重要对白（可以说，玩这款游戏颇考验一个人的记忆力）。我想说的是，在你决定关闭游戏前最好思量一下，要不然下次loading后，你可能会发现自己忘记玩到哪儿了。



系统要求

- CPU：Pentium IV 1,6 GHz
- 内存：512 MB RAM (Windows XP) / 1GB RAM (Windows Vista)
- 显卡要求：128 MB显存，支持SM2.0显卡
- 硬盘空间：4 Gb空间



变形金刚：赛博坦之战
TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON
机器人战斗评价及BOSS战心得

变形金刚特性介绍

SELECT CHARACTER

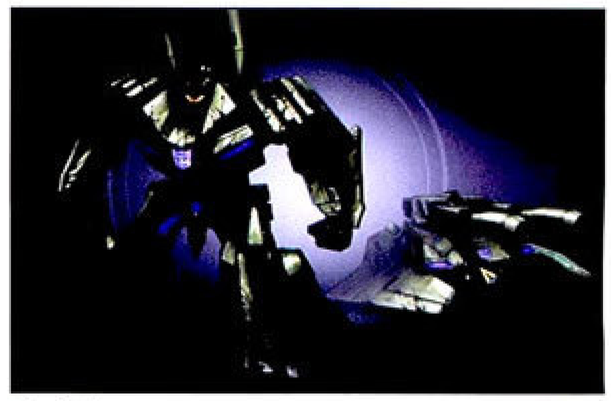


威震天 Megatron LEADER AVAILABLE

技能一：激活后攻击可以吸取敌人血量

技能二：自身悬浮，伤害大幅增加

狂派的领袖，霸气无边，攻击威力强大而且防御力也不错。默认武器是不可替换的能量炮，攻击力和攻击范围都很大，需要计算弹道对付移动的敌人较差，不过可以瞄准敌人脚下攻击，利用爆炸范围来增加命中率。

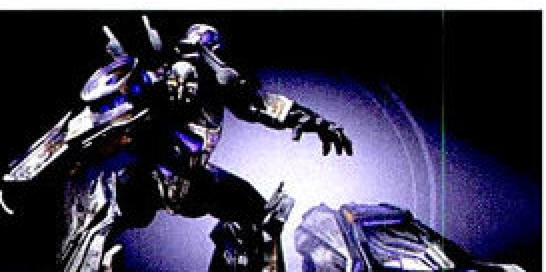


吵闹Brawl

技能一：旋风斧攻击

技能二：突进冲撞

强大的战士型角色，无论是对付攻坚战还是多数敌人的乱战都能以不变应万变。默认武器也是使用范围广泛的轻型机关枪。



路障 Barricade SCOUT AVAILABLE

技能一：威力一击击倒敌人

技能二：形成保护盾。

侦察兵类型的角色，动作相当迅速。在一对一的纠缠中可以利用自己的速度让敌人露出破绽并击破，不过在面对蜂拥的敌人和强大的火力时，自身的防御能力就有限了。初始默认武器为轻型机关枪。



红蜘蛛 Starscream SOLDIER AVAILABLE

技能一：周身产生伤害，击倒敌人

技能二：悬浮，并增加伤害

作为飞行机甲，在变形后拥有无限弹药。默认武器有两样，狙击枪和霰弹枪，这把狙击枪是游戏中最好的狙，距离和伤害都很出色在对付远处的敌人是可谓一劳永逸。



闹翻天 Skywarp SCOUT AVAILABLE

技能一：旋风斧攻击

技能二：隐身

拥有最快的速度，但是与此同时装甲也弱的可怜。默认武器为霰弹枪，不怎么好用。建议多用用飞行模式。

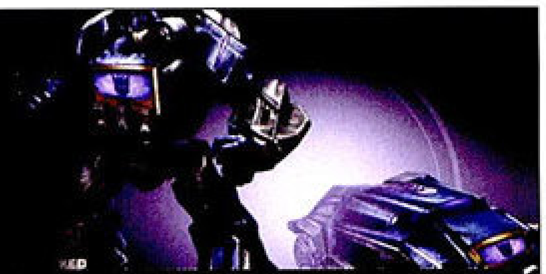


惊天雷 Thundercracker SCIENTIST AVAILABLE

技能一：反隐形岗哨

技能二：恢复加速前进（会消耗血量）

平衡性角色，如果讨厌隐身机器人的话可以使用。默认武器为轻型机关枪和修理装置，可以给同伴补血。



声波 Soundwave SCIENTIST AVAILABLE

技能一：反隐形岗哨
技能二：能量护盾

攻击力不突出，主要处于辅助位置的角色。但是游戏后半段战况都十分激烈，单单依靠电脑同伴显然不行，所以不是特别建议使用。默认武器是轻型机关枪和修理装置。



打击 Breakdown SCOUT AVAILABLE

技能一：旋风斧攻击
技能二：隐身

速度不错，防御力稍差，还是属于比较容易上手的角色。如果擅长于想躲闪攻击的话就是用吧，不过不要把自己暴露于交叉火力之下。默认武器为霰弹枪，比较差，建议尽快更换。

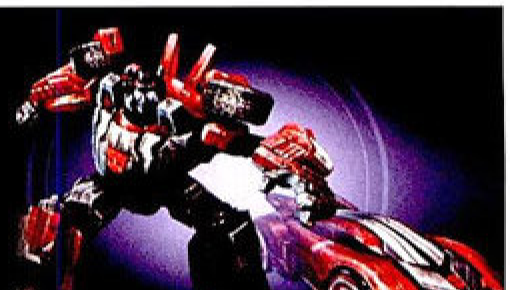
T CHARACTER



擎天柱 LEADER Optimus AVAILABLE

技能一：战斗指挥（提升所在区域的防御和攻击）
技能二：突进冲撞

博派的领袖，各项能力出色，比较容易上手，遇到攻坚战时开启技能可以瞬间逆转。默认武器是不可更换的重型机关枪，弹药丰富，伤害也不错，不过需要在一定射程以内才可以全中对手。



横炮 Sideswipe

技能一：旋风斧攻击
技能二：突进冲撞

平衡性的战士角色，易于上手但没有过多的特点。默认武器是轻型机关枪。



Bumblebee SCOUT AVAILABLE 大黄蜂

技能一：周身产生伤害，击倒敌人
技能二：突进冲撞

速度型侦察兵，缺点依然是自身的防御力。默认武器是轻型狙击枪，试着在远处解决敌人吧。



SCIENTIST Ratchet AVAILABLE 救护车

技能一：反隐形岗哨
技能二：能量护盾

类似于声波的角色，主要是辅助和帮队友回复。默认武器也相同，是轻型机关枪和修理装置。



SOLDIER Ironhide AVAILABLE 铁皮

技能一：旋风斧攻击
技能二：突进冲撞

战士性角色，比较坚韧，攻击力也不错。默认武器是霰弹枪，同样建议较快的换成其他武器。



SOLDIER Warpath AVAILABLE 战戟

技能一：威力一击击倒敌人
技能二：能量护盾

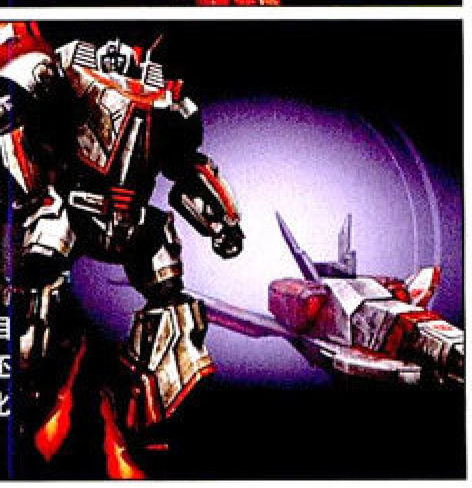
和铁皮类似，但是默认武器换位轻型机关枪。同时在变形模式下，坦克的火炮比较猛烈。



SCOUT Air Raid AVAILABLE 空袭

技能一：旋风斧攻击
技能二：隐身

平衡性的侦察兵角色，不过有着隐身技能可以让其躲避一定的攻击和拥有战斗灵活性。默认武器是不怎么出色的霰弹枪。



SCIENTIST Jetfire AVAILABLE 天火

技能一：反隐形岗哨
技能二：悬浮，增加伤

伤害能力低了一点，不过相对其他辅助性角色来说防御力还不差。默认武器依然是没有变化的轻型机关枪和修理装置。

BOSS战教程——大力金刚（OMEGA）

狂派剧情最后遇到的最终BOSS，博派的超巨大守护机器人——大力金刚。与大力金刚的决战有着两场。分别在狂派第四章的结尾，以及整个第五章。大力金刚的攻击都手段丰富，而且防御力惊人。攻击模式也十分广泛，需要玩家细心应对。

第一阶段战斗

出现在第四章的结尾处，此时的大力金刚还是处于飞行状态，但是可以说我们随身携带的所有武器都只能对其造成轻微的伤害，此时需要在平台上各个炮台的输出才可以进行真正有效果的输出。此时平台上的火炮分为两种，三管重机枪和能量炮。三管重机枪为高威力的持续攻击，而能量炮则是破坏力和范围都十分可怕的威力一击，但是需要弹道计算。在这里建议使用能量炮，因为这么大的大力金刚没理由瞄不准。而且对付小兵时，善于利用破坏范围就可以了。不过要记住，只有在可以看见大力金刚血量的情况下，你的攻击才可能有效。

大力金刚的持续性破坏攻击，如果被中央的能量炮打到仅仅几秒就可以秒杀你，而且在攻击时除了他的瞄准线路，还会不断地想周围散射攻击，如果被多次命中的话，还是会严重受伤。虽然这个攻击模式十分具有杀伤力，不过他是从离自己最近的部分开始攻击的，除非你死守着靠近他的炮台不放，不然有着足够的躲避时间。或者索性在后排的炮台就位，那么他就只会去攻击你的队友。



防御防御护盾状态，此时大力金刚会发射跟踪导弹进行攻击，同时他也不会遭受正面攻击的伤害。你需要从侧面进行攻击，反正炮台的弹药无限，随便射击就好。



接近平台的中央，释放大量飞行机架。飞行机架不强，还是比较容易解决的。三管机枪扫射一下基本就没了，用能量炮的话擅加利用爆炸距离就行。



大力金刚会在这几个模式中重复接换，当他的血量被攻击至最低后，便宣告这一阶段的战斗结束。

第二阶段战斗

狂派最后一个章节的战斗，将面对变为人形的大力金刚，要小心它的持续性伤害和集束跟踪导弹的秒杀能力。战斗中各处的弹药补给和能量块是无限的，不过在取得后需要经过一定时间才会再次刷新。同时也有丰富的枪支可以替换。

一开始你的攻击不会造成任何伤害，而大力金刚可以肆无忌惮的攻击，不过不要担心这一阶段你可以躲藏在墙壁后面等待攻击的机会，当攻击一段时间后大力金刚就需要补给品的剧情，之后当你每次把大力金刚身上所有的小炮台击破后会发生剧情。大力金刚进行补给前，你需要事先跑到箭头所指的补给点，对补给品施加黑暗能量。需要注意的是每次都会出现两架飞行机甲守护补给品，要事先解决掉。当大力金刚补充了被黑暗能量侵蚀的补给物后就会受到冲击从而使我们的攻击发生效果，这时全力进行攻击吧。重复几次后就可以解决这个阶段的战斗。





这时大力金刚的弱点已经完全暴露，你可以全力击溃他。但是大力金刚也进入了全面攻击的状态，最主要的是原本周围可供我们躲避的墙壁会被其击溃，可以说战场上已经没有躲藏物了，十分不利于持续作战。此时大力金刚的攻击手段有两个：持续性的火焰导弹攻击和极多的集束跟踪弹，千万不要有一刻停留的时间。在这个状态下建议拆除平台上的重型三管机关炮台，在大力金刚攻击队友的时候全力扫射，如果攻击目标转向你，也不要慌张，不断扫射并进行横向的跳跃移动就可以不受到致命伤害。把多管机枪的弹药大部分命中目标后大力金刚基本也差不多了，之后只要再补上机枪就可以结束战斗。



至此狂派崛起，威震天成为了赛博坦上令人惧怕的存在，而原本这个博派的家园对于他们来说已经不在安全。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

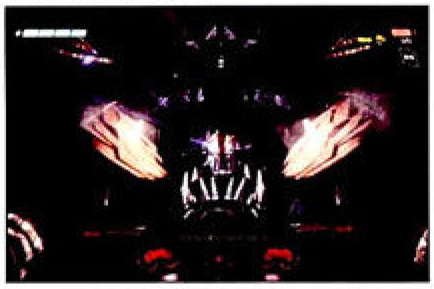
BOSS战教程——铁甲龙（Predaking）

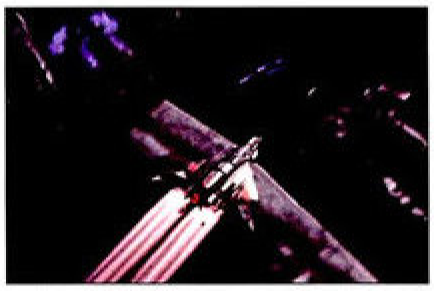
博派战的最终BOSS，同时也是狂派巨大的飞行要塞，比起大力金刚他的攻击更为猛烈和狂乱。与他的战斗也是分为两个阶段，分别在博派飞行关卡的第九章最后阶段和第十章。

第一阶段战斗

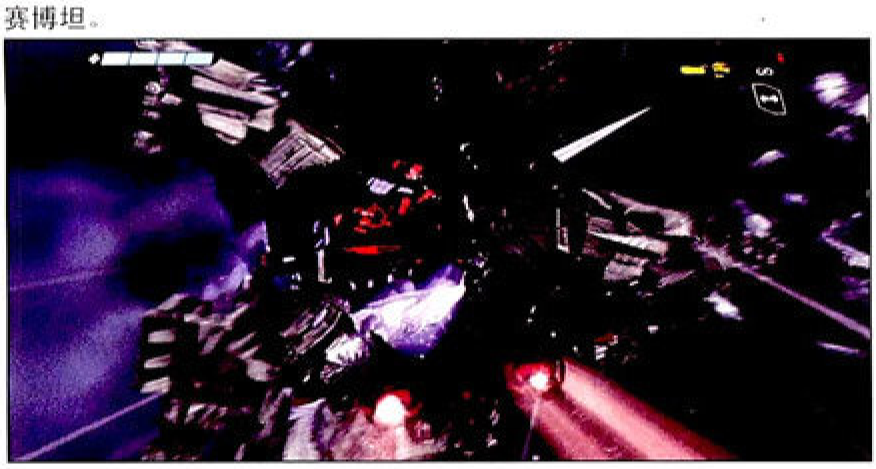
在飞行关卡中出现的铁甲龙，为阻止他的攻击博派的飞行机甲潜入铁甲龙的体内。这个阶段铁接龙被没有太多的发挥，多利用飞行机甲的无限弹药与其周旋就可以了。

这时我方还在铁甲龙的体内，铁甲龙的真身还没有出现。我们只要不断的攻击出现的炮台就可以通过本阶段，不过炮台数量十分的多，而且还会增加。利用飞行模式的无限弹药在远距离与其周旋吧。在攻击完所有炮台后立即变成飞行机甲全力想后方脱出，不然会被铁甲龙吃进肚子里。





铁甲龙掉落赛博坦时的追击战，由于在不断坠落，所以铁甲龙并不能作出过多的动作。但是我方也由于引力作用，行动十分不便。这时BOSS的主要攻击模式为跟踪弹和激光扫射，我方要不断调整飞机的高低位置躲避攻击，在躲避几次之后铁甲龙会转过身露出弱点。这时就倾尽全部火力攻击吧。将BOSS的血量攻击至零的时候，铁甲龙坠入赛博坦。



第二阶段战斗

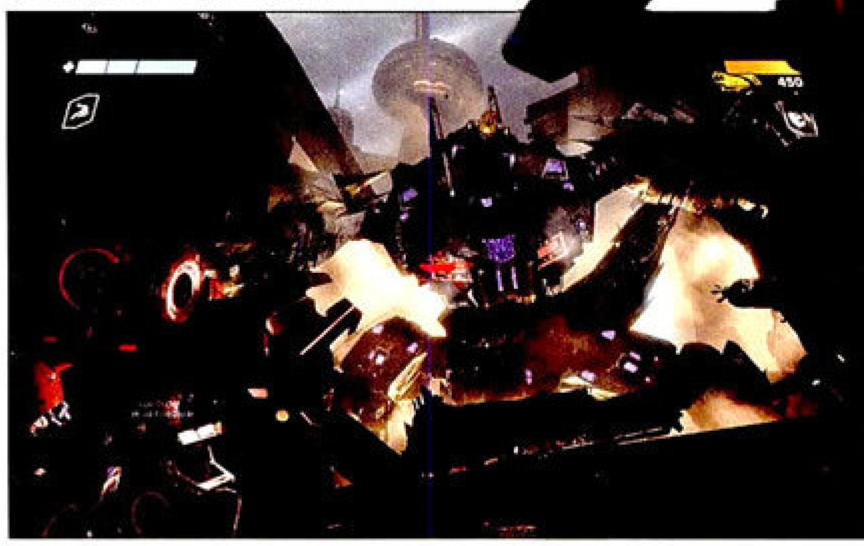
进入对付铁甲龙的最终战斗，而铁甲龙也会火力全开的向你攻击。这个阶段铁甲龙的能量炮连射和身体攻击都有着可怕的破坏力，而且最重要的是我方没有掩体可以躲避，需要不断的进行移动。同时这里的能量块和弹药补给也是无限的，但是要经过一段时间。

一开始我们的攻击对于铁甲龙是完全无效的，铁甲龙的炮火相当猛烈要处于不断移动的状态，这时要先开始高出平台上的一个开关，这样铁甲龙周围会出现大量的玻璃瓶，扫射玻璃瓶让其中的液体对铁甲龙产生侵蚀就可以过了这一阶段。不过这个攻击方法要使用两次，也就是铁甲龙的左肩和右肩都要击毁。

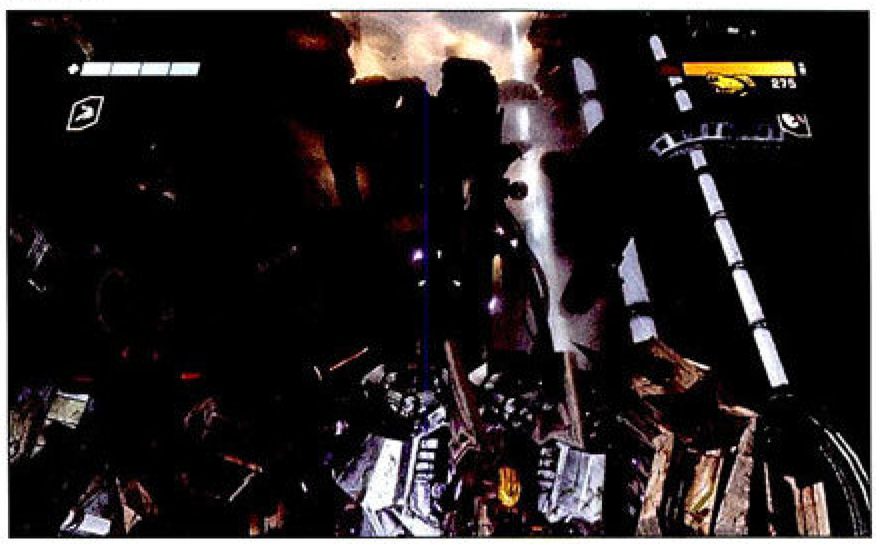




这个阶段一开始我们虽然依然无法攻击铁甲龙，但是只要躲避一会儿攻击，铁甲龙就会如露出自己的散热器进行散热。这个阶段的铁甲龙总共有三个攻击方式。胸部的能量炮连射、尾部扫击、跟踪导弹。能量炮连射的躲避方式和对付大力金刚时的火焰攻击差不多，连续的跳跃平移就可以。尾部扫击虽然攻击力和范围都强大但是只要注意左右就可以了。而跟踪导弹相信各位也有了躲避的心得了。进行一轮攻击后，铁甲龙就会露出胸部的两块散热器，全力攻击即可。



最终决战的铁甲龙，首先他会用黑暗能量墙攻击你，以及恐怖的导弹雨，以及尾部的炮塔攻击。这个阶段虽然BOSS的攻击十分暴力，但是弱点也很明显，就是肩膀上的散热装置。你马上跑到平台上用上面的能量炮就可以对BOSS造成不少的伤害，之后倾尽所有得弹药将其击溃吧。







将铁甲龙击溃后，剧情动画上擎天柱用巨斧将铁甲龙彻底击溃，博派在擎天柱的引领下再次开始复兴和重建。但是狂派和博派的战斗不会停止，在不远的将来，他们将在一颗遥远的星球上展开激战。



波斯王子：遗忘之砂

关卡难点图解及21个雕像全收集

界面图解 技能虽然增加不少，但真正有用的并不多



① 血量槽

• 通过杀怪和打破瓶瓶罐罐来获得补充
• 通过天赋来增加血量最大值

② 水体冰冻槽（Freeze）

• 将水变成固体，让王子攀爬用，
• 减缓时间，对于那些有时间限制的闸门特别有效
• 到后期会需要长时间使用本技能，为了避免冰冻槽用完，每跳一次都可以松开键位，回复稍许

③ 技能点

• 每用一次四大元素攻击或时光倒流都会损耗一点技能点
• 通过杀怪和打破瓶瓶罐罐来获得补充
• 通过天赋来增加技能点最大值

④ 火焰之痕（Flame Trail）

走过的地面燃起一道火焰，对于想企图穿越这道炎壁的敌人持续性的伤害。

作用不大



⬆到后期自身攻击力提升后还没等小怪踏到火圈里已经死了。

⑤ 石头护甲（Stone Armor）

能够将石头环绕在自己身边，提升玩家防护能力。

其实本作的小怪并不难躲避 ➡



作用很大

⑥ 旋风攻击（Whirlwind）

作用很大



操作大自然中空气的能力，在战斗中可以在自身四周使用大范围的龙卷风一举消灭敌人，同时有打晕效果。

本作大规模敌人很多，外加有个会冲锋的小Boss，大范围攻击就显得格外重要 ⬆

⑦ 冰爆攻击（Ice Blast）

作用一般

发动地面上一直线的冰柱造成大规模的伤害，华丽的冻结敌人。

直线的攻击就需要看运气了 ➡



⑧ 关门倒数



再按下机关后，如果出现这个标志就说明，机关会慢慢关闭，王子动作必须加快。

⬆学会水体冰冻技能后，就不必担心关门了

⑨ 经验信息



⬆出现UPGRADE字样说明你可去学习一个天赋

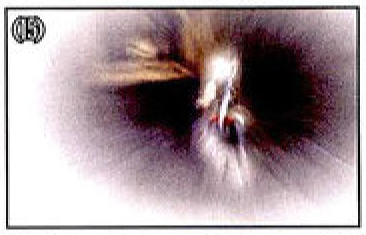
操作图解 用手柄的朋友，可以选择性的设置键位

《以下操作以鼠键为例，但笔者建议用手柄操作》

向前移动：W
向后移动：S
向左移动：A
向右移动：D
视角调节：移动鼠标
视角重置：Backspace⑽
跳跃：空格键⑾
跑酷：鼠标右键⑿
攻击：鼠标左键
翻滚/下落：Ctrl⒀
踢脚：鼠标中键⒁
时光倒流：Q⒂
水体冰冻：Shift
物质转换：Alt⒃
冰爆攻击：1
火焰之痕：2
旋风攻击：3
石头护甲：4
暂停游戏：Pause
天赋界面：Tab



⬆系统给出的随机镜头是指引你方向的最好方法



⬆其实就是一个快速回档功能，使用时必须长按键位回到自己想要的时间。离时间点不久的关卡，死就死了，别再浪费时光倒流槽。

⑾：除了平时过关的跳跃外，还是触发重击的必要动作

⑿：请允许我擅自为动作起名字，但确实很贴切，跑酷键可以说最重要的一个键位，记住一定要长时间按着，直到下个动作

⒀：·躲避攻击最有效的方法

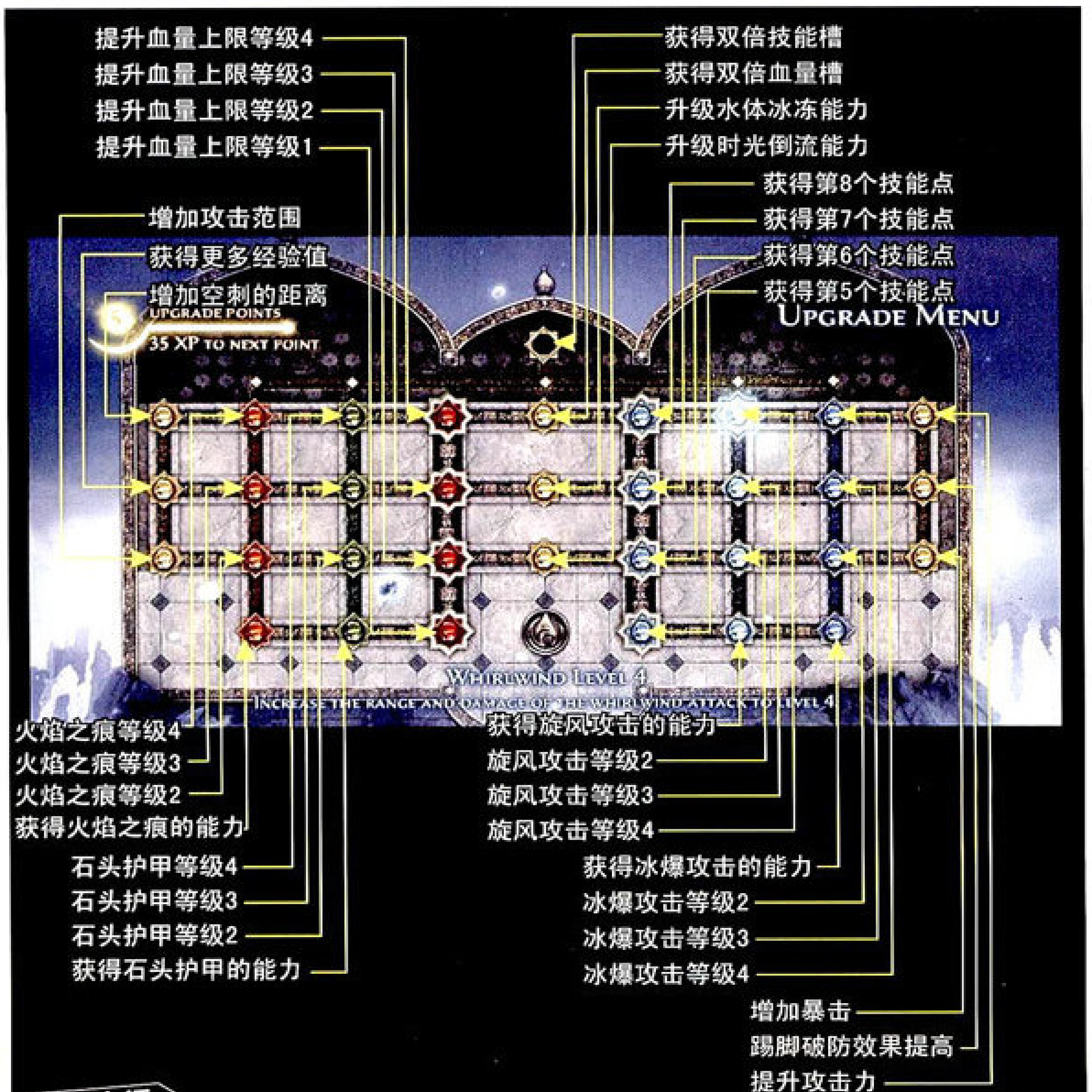
·快速过门和机关·延伸技能跳跃+翻滚="空刺"，条件是对面要有敌人

⒁：对付那些能够防御王子攻击的怪



⬆因为一个地形的转变就势必引起另一个物质的转变，因此到后期很多地方的物质转换都是连在一起，键盘操作在这里就出现困难。

天赋解析 此系统存在一个很大的BUG，但无碍于游戏



小编点评

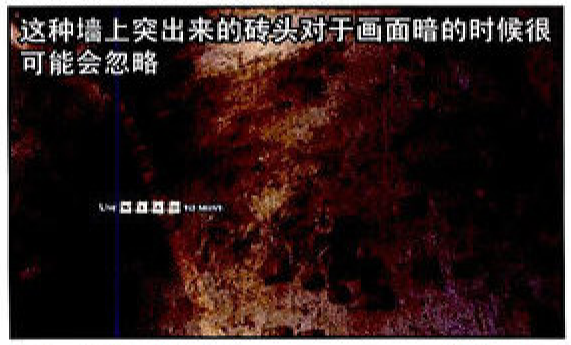
建议升级次序：1、提升血量或技能点，2、石头护甲，能够很大的抵御敌人的攻击，3、旋风攻击，大范围攻击能够轻松许多，4，提升攻击力、增加攻击范围，5、获得更多经验。接下来可根据喜好升级。

关卡难点图解及21个雕像地点

THE RAMPARTS 城堡防御

技能掌握：跑酷、下落、红布下落、翻滚、爬柱子

剧情：故事从一段神秘之旅的倒叙开始，我们的王子Sharman为了寻求治国之道，为了有一天能够成为一个优秀的领袖，来到哥哥Malik的领土，这块领土曾是所罗门王的王国，传说这里还有一个天大的秘密，正因为如此经常遭受邻国的侵犯，Malik作为总指挥前往前线抵御外敌。我们看到这位戴面具的家伙就是王子的哥哥Malik。



这种墙上突出来的砖头对于画面暗的时候很可能会忽略



简单的机械谜题，打开两边的机关，快速穿过闸门开启里面的机关

小编点评

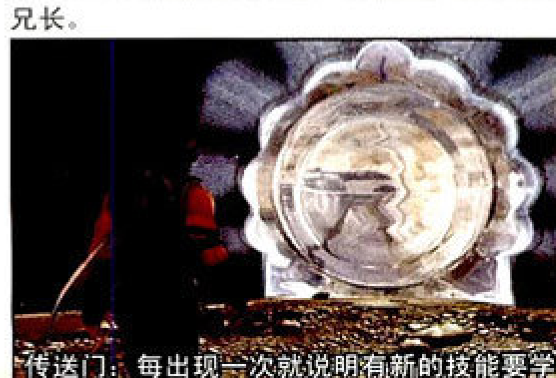
这个游戏只要长得像人的敌人都可以忽略不打，打了也没有经验。

THE TREASURE VAULTS 藏宝室

技能掌握：时光倒流

包含元素：传送门

剧情：王子帮助哥哥撤退，一个从地面走一个从空中爬，一起来到藏宝室，哥哥为了逆转败局，不听王子的劝阻启动上古之力的机关，一种不是人类所能控制的力量随即出现。沉睡在底下的魔族慢慢浮出地面，被接触后的人都会变成石头，随着机关的启动王子和哥哥失散，来到了一个传送门，里面正是自己梦中的那个场景，里面碰到水女，她告诉王子想要阻止魔族，需要两块魔法石，一块在王子身上另一块则在Malik那，水女教会王子时光倒流的力量，于是王子动身找寻兄长。



传送门：每出现一次就说明有新的技能要学

THE STABLES 机关房

技能掌握： 破解各种机关

包含元素： 雕像



本关起开始有骷髅兵，有经验值

机关谜题



逆时针推90度，去右上方开启机关



逆时针推180度，去右下方开启机关



第一个雕像出现，在一个有很多石像的房间，正上方的窗口，需要蓄力打破

小编点评

雕像能够给玩家大量的血量、技能恢复和经验，雕像还是比较容易找，因为雕像附近都会布满蓝光，像是萤火虫。

机关谜题



到时这里会出现两根棍子

⬆第一个顺时针推90度，第二个顺时针推90度，第三个逆时针90度最终目的就是让上下两根棍子相连。

THE FORTRESS COURTYARD 要塞庭院

技能掌握： 破解甲型BOSS技能、水体冰冻

包含元素： 2个雕像、传送门

剧情： 水女告诉王子，自己的兄长只管嗜杀魔族获取力量，不管子民的死活，为了尽管夺取兄长手中那另一半魔法石，水女传授给了王子水体冰冻的力量，可以短暂冰冻液体。



第二个雕像出现，这个比较明显，正常途径就能看到

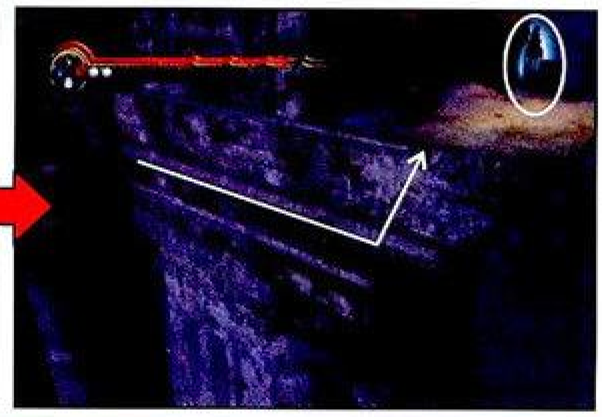


甲型BOSS，一般就是冲锋和地踏两个技能，而且预先都有动作提示，很容易躲过

小编点评

非常不满意这一代BOSS的设计，品种单一，技能毫无新意，这些如果换到《怪物猎人》里，我裸奔就能解决，因此我把它分成甲型和乙型两种。



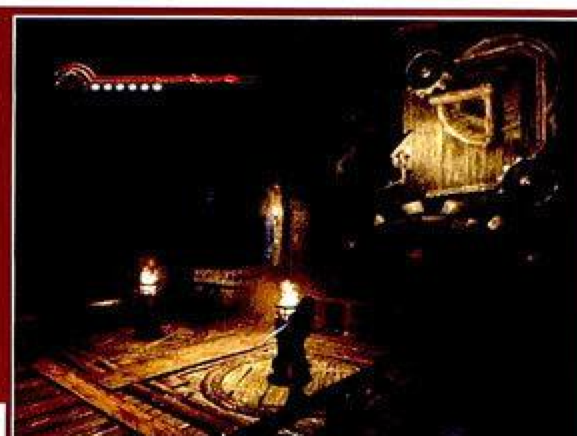


第一次出现地刺机关的长廊左下角会看到第三个雕像

机关谜题



第一个顺时针推90度

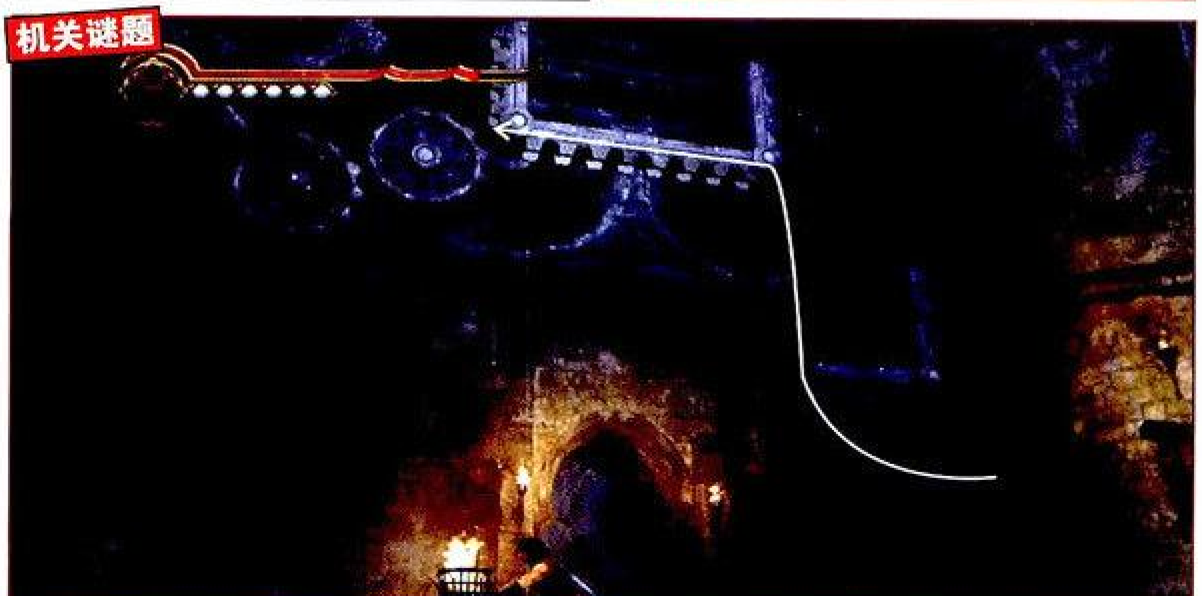


⬇右边顺时针推90度，左边顺时针推180度，右边顺时针推90度，左边逆时针推180度，右边顺时针推90度，中间逆时针90度，右边顺时针推90度，中间逆时针90度，右边顺时针推90度，左边逆时针推180度，中间逆时针90度，左边顺时针推90度，最终形状如图所示。

⬆左边的机关顺时针推90度，九点半钟样子；右边的机关顺时针推180度，让齿轮下来。

左边的机关再顺时针推90度，九点钟样子；右边的机关逆时针推90度，让齿轮带动另一个齿轮。

机关谜题



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

THE PRISON 监狱

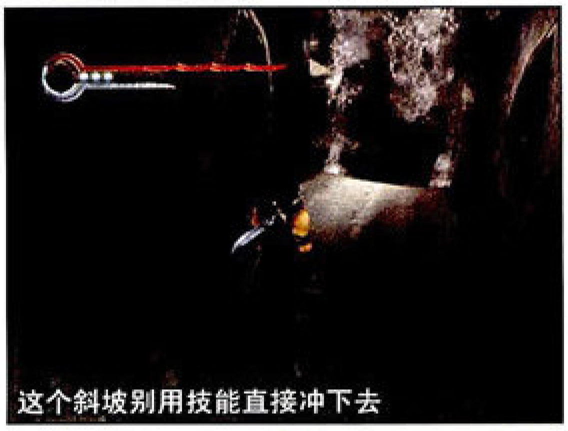
包含元素： 雕像



一条有地刺的长廊，注意右边的墙壁，看到可以向上爬的地方那就是了。

THE SEWER 下水道

包含元素： 2个雕像



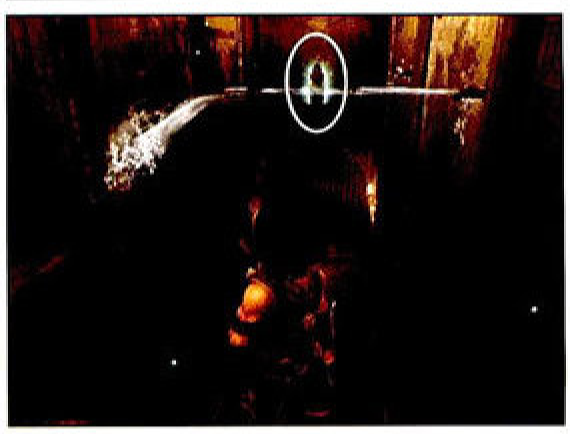
这个斜坡别用技能直接冲下去



出现新怪物，他能够召唤普通骷髅，但别试图刷经验，召唤的怪貌似没经验



如图所示，爬上一个最高的水柱往后跳，就会看到雕像



⬆在必经路上，会有萤火虫出现，水的转换需要技巧，等第一个水快要消失时，再结冰，否则第二点不会喷出水

THE ROYAL CHAMBERS 国王会议厅

包含元素： 3个雕像



这个走廊会有BOSS不断发冲击波破坏场地



看到如图所示，靠右边的中间有个洞，雕像就在里面



看到一个大水轮后先别急着过去，往上会有攀爬点





开启左右两个机关，中间的门就会打开，雕像就在里面

小编点评

因此从一开始的箭雨骚扰到现在BOSS破坏，看上去气势很强，气势对玩家没有丝毫影响，简直就是一个摆设。



THE OBSERVATORY 天文台

机关谜题



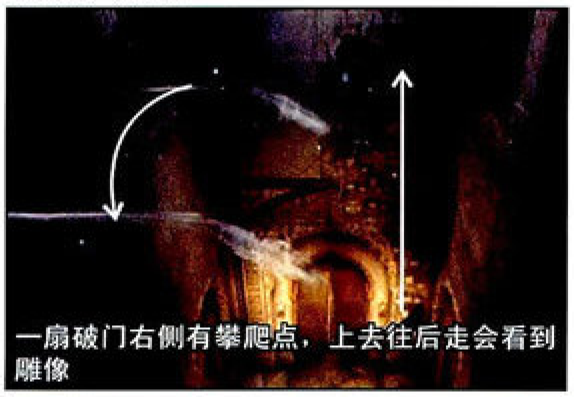
⬆第一个顺时针推180度，让圆形平台展开；第二个逆时针推180度，让圆形平台展开；第三个顺时针推270度；跳到圆心，第四个逆时针推180度，跳出圆心；第五个（右边）逆时针推90度，第六个（左边）顺时针推180度，如图所示，接下来就要看时机跳平台。

THE THRONE ROOM 帝王寝宫

技能掌握：空刺

包含元素：传送门、雕像

剧情：哥哥正在与红魔大战，王子过去帮忙，一番苦战后，就在王子准备最后一击时，哥哥过来抢先一步，可没想到自己反而被红魔的力量所侵蚀，哥哥挣扎着跑出门。水女告诉王子，红魔并没有死，反而附身在了Malik的身上，这就意味着王子必须和亲生哥哥决一死战。


一扇破门右侧有攀爬点，上去往后走会看到雕像



⬆BOSS战

第一阶段：

横扫千军（破解：不断的翻滚，尽量从背后进攻）

踩地板（破解：看他单脚抬起，离开他两个身位）

第二阶段：

你逃他放冲击波，动作要快

第三阶段：

技能和第一阶段一样，唯一的区别就是召唤了一群小怪

THE TERRACE 台阶房

包含元素：雕像


在来回跳红布的房间下去后，右侧会有一些五颜六色的墙砖，往上爬会看到雕像

THE ROOFTOP GARDENS 空中花园

包含元素：雕像

剧情：来到一座空中花园，看到哥哥不停杀戮，一边杀一边吸收着魔族的能量，王子怎么喊都没有用。


就藏在几片叶子后面你以为我就看不到了？


打完一大群怪后，先别急着走，如图所示过去，穿过瀑布往上爬



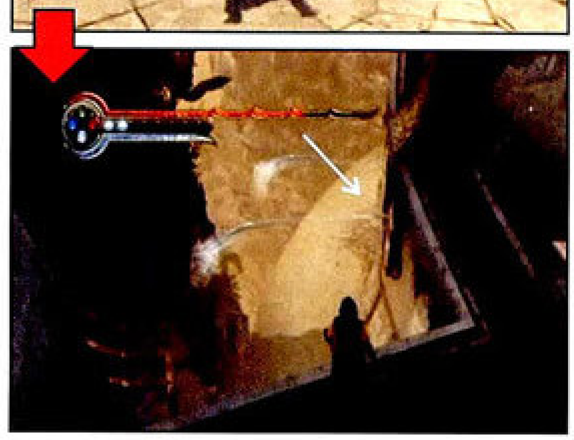
THE AQUEDUCTS 引水渠

技能掌握：鸟上跳

包含元素：雕像

剧情：碰到已经魔化的哥哥，显然他已经丧失理智，而且破坏力惊人，戴上面具看不清容貌后根本就像个魔王


有鸟先别跳，往边走，如图所示会找到雕像




不知道这黑鸟是敌是友，却成了王子空中的阶梯

SOLOMON'S TOMB 所罗门的墓穴

技能掌握：物质转换

包含元素：传送门



⬆BOSS战

第一阶段：

横扫千军（破解：不断的翻滚，尽量从背后进攻）

踩地板（破解：看他单脚抬起，离开他两个身位）

大爆炸（破解：快速躲到四周的石碑后面）

第二阶段：

技能和第一阶段一样，唯一的区别就是召唤了一群小怪

小编点评

其实对于这些偷工减料的BOSS，笔者本来一个字都不想多写，此处纯粹为了骗稿费。

机关谜题

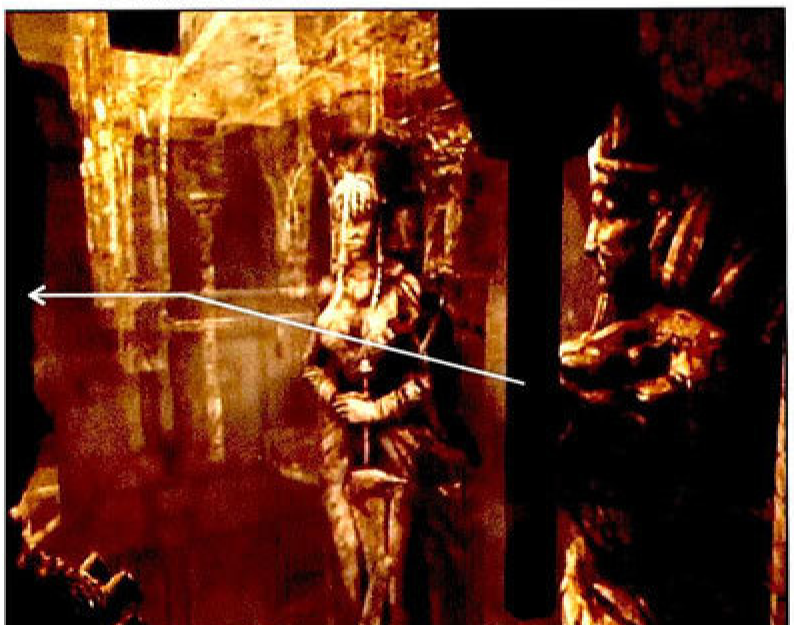


⬆第二和第三个图腾拼凑，靠的就是把水结冰，阻碍其旋转



THE RUINS OF REKEN 雷克姆遗址

包含元素： 2个雕像

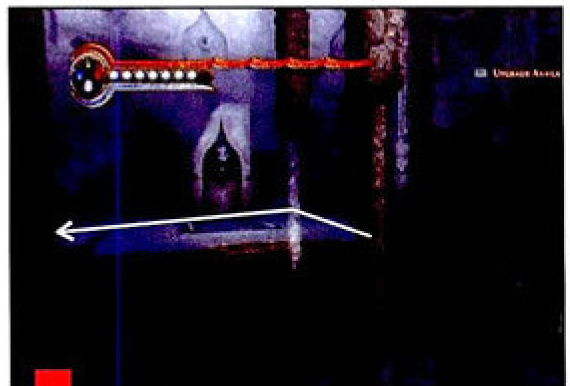


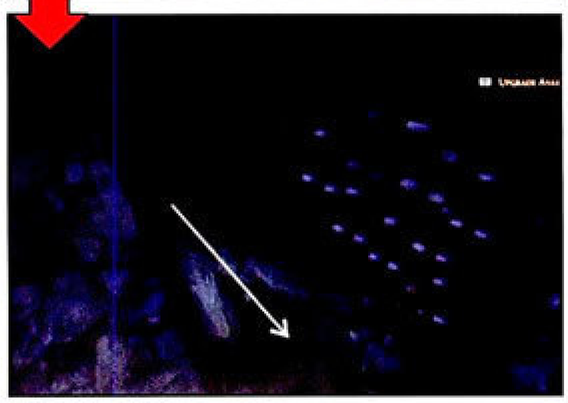
这里有很高大塑像所以很好辨认，跳到底，往左边的门进去



从红布下来的，左侧的瀑布里



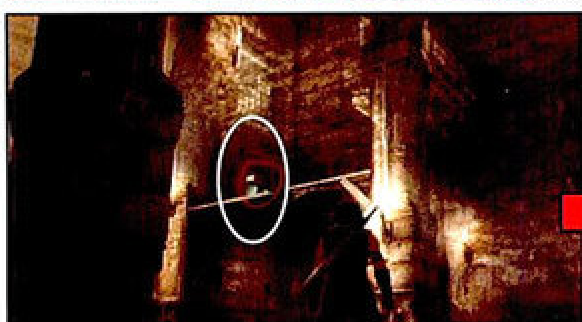




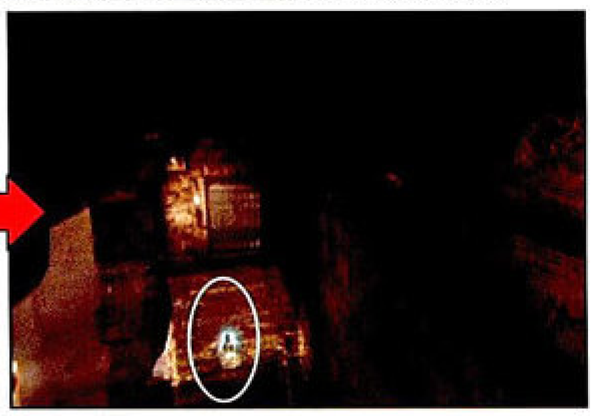
⬆拿到上一个雕像后，跳鸟然后看到狮子喷泉，往左侧下去到底，顺时针围着墙爬就会看到。

REKEM'S THRONE ROOM 雷克姆的帝王房间

包含元素： 雕像



一个有王座的房间，此雕像需物质转换后才能拿到



THE REKEM RESERVOIR 雷克姆水库

包含元素： 2个雕像



从左边瀑布进去

SOLOMON'S HALL 所罗门宝藏

技能掌握： 所罗门王之剑

包含元素： 雕像、传送门

剧情： 王子在一个魔鬼头颅上拔出一把宝剑，交给水女后才知道这就是所罗门王用过的宝剑，二话不说，水女与宝剑人剑合一，出去斩妖除魔。



一眼就能看到，打开狮子头相面的铁门



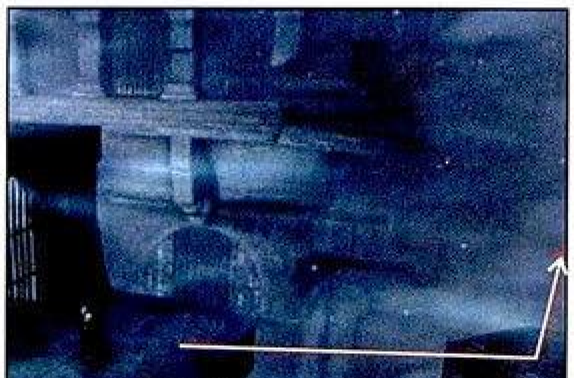
此剑在手，后面如砍瓜切菜

小编点评

平衡已经阻止不了我了，这把剑的设计太过变态，简直可以说是秒杀，小BOSS级别的怪也一样，感觉自己突然用了修改器。失去了原有的游戏平衡性。

THE KING'S TOWER 国王之塔

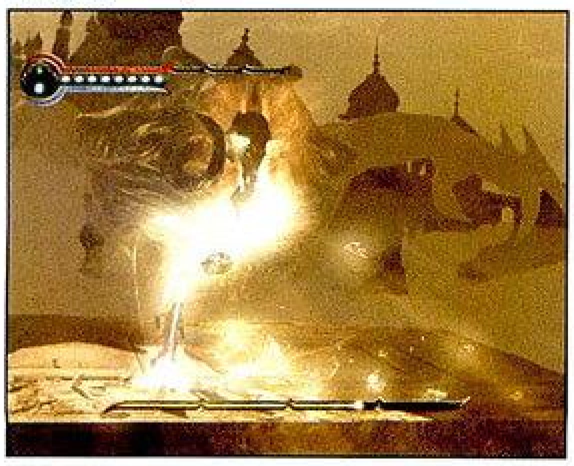
包含元素： 雕像



在一连串鸟上飞后，别急着往前走，往后就会看到雕像，但还要跳一圈鸟才能拿到

THE FINAL CLIMB 最后的攀爬

剧情： 最终BOSS就是变成赛亚人终极版的Malik，当然再强大的BOSS终究要被打败，何况这是一个废材，击败后，Malik恢复原形，但已经不久于人世，临终前把整过国家托付给了王子，一切又是一片生机盎然。（太俗，太俗……）



⬆最终BOSS战

第一阶段：

单手拍桌（破解：躲开这只手就可以攻击他胸前的光圈）

横扫千军（破解：不断的翻滚）

吐“痰”（破解：不停地跑或者不停的滚）

召唤小怪（破解：明摆着送血的，BOSS已经弱成这样了，还……这不欺负人嘛）

电攻百科

存档在哪？

XP用户： C:\Documents and Settings\Administrator（不一定是这个用户名，主要看您登录windos的用户名）\Local Settings\Application Data\storage\SKIDROW（如果您改了破解文件中Skidrow.ini中的用户名，那么这里对应的应该是您修改后的user name）\11\

Vista、7用户： C:\Users\Administrator（不一定是这个用户名，主要看您登录windos的用户名）\AppData\Local\storage\SKIDROW（如果您改了破解文件中Skidrow.ini中的用户名，那么这里对应的应该是您修改后的user name）\11\

小编点评

游戏的存档设计非常的不合理，游戏采用自动存档，对一般只求单轮游戏过关的玩家没什么影响，但对我们做攻略的人来说简直就是痛苦，有错过的截图或者雕像只能重新玩一次游戏直到该进度再次挑战。希望再现章节选择模式。

挑战模式



⬆车轮挑战赛，在这模式下，将会有一波一波的敌人涌上来，每一波都会越来越难，玩家要尽可能在最快时间内解决全部的敌人。



⬆时间挑战赛：玩家在六分半钟时间内解决掉250名敌人。

游戏主角建模选择



玩家在连接到Uplay后，可免费获得《刺客信条2》中Ezio的皮肤。除了透过Uplay之外，输入游戏包装内附上的下载序号，可以再解锁出「生存挑战模式」、「Malik套装」与「Sand Wraith套装」。



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



古剑奇谭 遇敌小技巧

游戏中虽然没有提及，但是实际上遇敌的时的状态对于之后的战斗有着一个很大的影响。当你从敌人的背后接触到怪物时，你是出于偷袭状态，这样你会有更多的出手机会。而如果你是处于被偷袭状态，那么在战斗中会被怪物先置攻击。


▲从进入战斗时的状态就可以看出来，如果敌人是背对你的，就说明你偷袭成功了

奇点 Singularity 特殊攻击方式以及小技巧

把敌人变成僵尸： 在游戏中，TMD有一次升级，看上去没有增加新的能力。估计很多人都不清楚那个升级到底有什么用。 其实那个升级就是具备了把人类变成僵尸的能力。用法是对准敌人按Q（老化攻击），在老化攻击一半的时候(敌人身上冒出闪光)，再按一下Q，就能变成僵尸。 变出来的僵尸就是游戏中会吐酸水的那种。这种会攻击附近的人类敌人。

僵尸炸弹： 把人类变成僵尸后，继续对僵尸进行老化攻击，那个僵尸就会浑身发光冲向最近的人类敌人自爆，对于成批的敌人效果很好。

自爆小虫： 自爆小虫非常恶心，速度快杀伤力大，一不小心就中招。用冲击波打虽然效果很好，但是很容易被炸到。这里介绍2个比较好用的对策，一种是老化攻击，中了老化攻击的虫子会膨胀起来嘲讽周围虫子，旁边的虫子会立刻掉头自爆攻击它。 还有一种就是往地上拍减速球，这是突然近距离冒出大批虫子的情况下，来不及出手老化攻击的逃生法宝。学会减速球后记得随手捏个减速球走路，游戏难度一下子低很多。

Seeker跟踪枪： 游戏中可以捡到一种Seeker跟踪步枪，子弹会爆炸。这种武器按住右键发射后可以用鼠标操纵子弹，之后躲在角落里往天上射然后拐弯炸敌人。

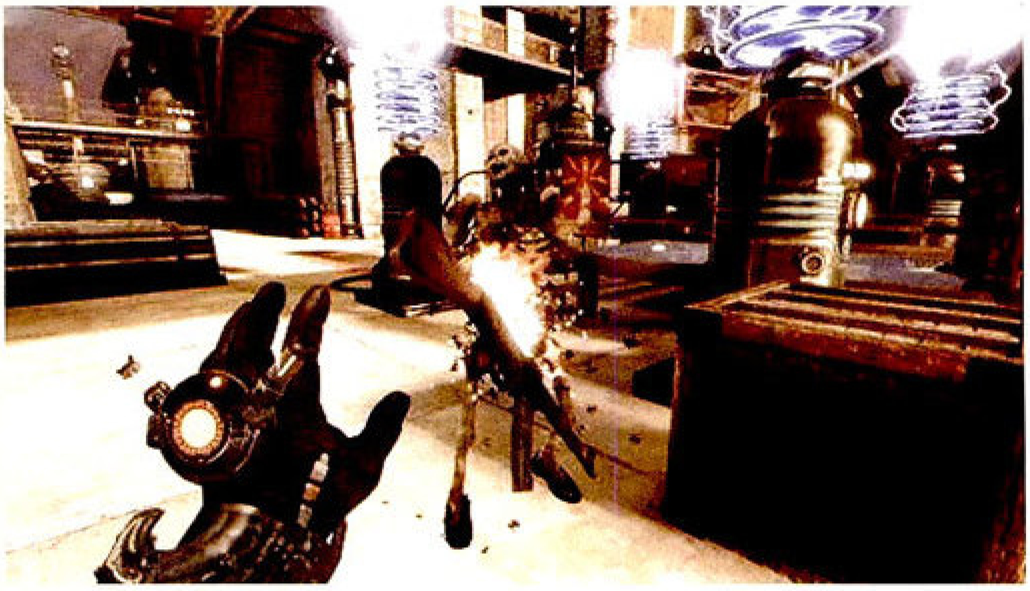
减速球打法： 用减速球包住敌人后，不用急着爆头。找找周围有没有油桶或者液氮瓶，可以帮你省很多子弹。 剧情里面有2次打一个行动速度极快的僵尸，会闪现到你背后偷袭。用原地拍减速球然后不停扫视四周的打法，基本上可以无伤干掉。

火箭筒： 火箭筒按住右键发射可以制导，但是在穿过减速球的时候会发生偏转。估计是减速球的时间差导致了制导系统错误。

怪物扔过来的油桶，士兵射过来的火箭和手雷都可以用E键吸住扔回去。

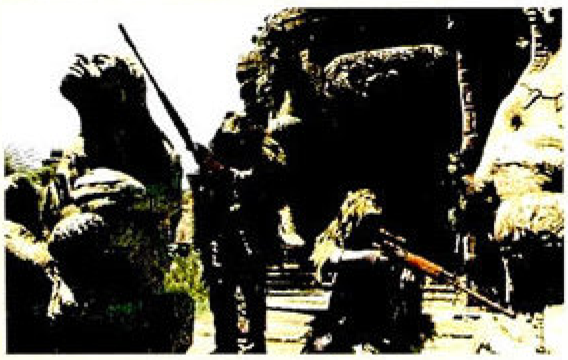
换弹夹的时候如果敌人冲过来，不用马上换枪，那比换弹夹还慢。直接冲击波推倒！

TMD升级里面，建议优先装备一个“Scientist”的东西，有机会让捡到的E99元素翻倍（随机的概率，还是比较高的）。有了这个升级起来快很多。



狙击手：幽灵战士 Sniper: Ghost Warrior 几点游戏心得





1.屏幕正下方的那个条，白色代表安全，红色代表敌人已经发现你。一旦发现那个条开始读条，就一定要后退等敌人放松警惕再走。

2.蹲着或者匍匐远比站立行走安全。

3.尽量拉近自己和要解决的敌人的距离，不知道你们有没有这个感觉，超过100米射击有时候就不能指哪打哪了。

4.潜入关卡有的被发现还能继续游戏，有的被发现就任务失败，所以一般这种关卡还是尽量不要杀人。当然你如果受不了这种压抑或者没有耐心，清理整个地图也不是不可能。

5.关于绳索挂钩，抬头发现提示红圈之后，左键扔出，W是向上攀，S是下滑，空格是跳落。

6.枪战关卡不要吝啬手里的手雷。

7.标记目标帮助友军狙击手那关一定要耐心等待站在一起的敌人落单再用望远镜标记。

8.BUG和AI智商可以在打完升级补丁后在兼容模式下用XP系统环境运行来解决。

9.击杀数个敌人时耐心等待他们站在一条直线上。敌人数目多的话一定不要杀完一个人后还一直按住shift去捕捉下一个敌人，会很危险。

10.面对两个以上敌人，不要盲目追求爆头，有时候子弹时间的特写会扰乱你对下面一个敌人的瞄准，从而错失击杀的良机。

11.按住X开镜远比右键舒服。

12.当你匍匐潜入的时候，有的地方是不能在匍匐状态下过去的。必须蹲姿甚至要站立起来。

13.不要看到敌人就头脑发热想要解决他，能绕最好就绕过去。

游戏历史上的8月

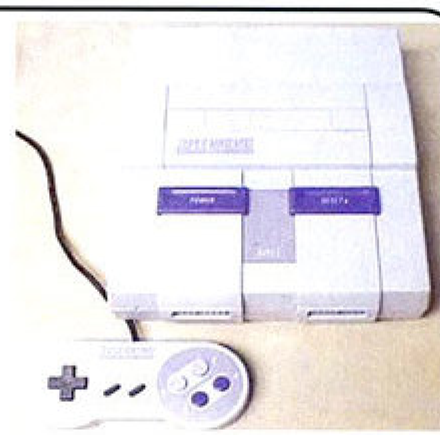


E3过后是世界杯，6、7月份的游戏迷兼球迷可谓是不得安宁啊。在游戏历史上，8月是传统的淡季，不过也有着不少的辉煌篇章。

本月诞生的主机

SNES

1991年8月13日，任天堂的新一代家用主机SFC在北美发售，由于FC在北美被称作NES，所以SFC也被称作SNES。其推出时间正好是GENESIS发售两周年纪念日之前一天，任天堂的用心可谓是针锋相对。这两台主机在北美市场上展开了激烈的角逐。尽管SNES有着发色数和特效方面的优势，但主频较慢却是一个不争的事实。凭借NES时代的绝对占有率，SNES曾一度反先，但GENESIS以其更快的处理速度和更为适合北美玩家风格的软件而顽强追赶，这场争斗持续了近5年的时间，最终SNES以2335万对GENESIS的1780万而勉强胜出，任天堂高层也对此表示这是一场“两败俱伤”的战斗。





GENESIS

1989年8月14日，家用机历史上第一台16位元的主机登陆北美，世嘉的这台主机在日本叫做Mega Drive，在北美则叫做GENESIS。虽然在日本市场上MD在FC和PC-E的双重打压下并没有获得预期的成功，后来更是被SFC轻易反超，但在崇尚技术力和硬派风格的北美市场，GENESIS较高的处理速度和强悍的街机策略却占了相当的优势，而任天堂依然保持着老少皆宜的平和风格，多少与那些追求硬派的玩家的需求存在差异。一个典型的案例就是在北美街机大作《真人快打》的移植工作上，GENESIS版本和SNES版本对血腥设定的不同取向导致了前者销量远远高于后者。最终MD在日本只有359万的硬件销量，GENESIS在北美却达到了1780万，世嘉的招牌角色索尼克在北美的人气度甚至超过了任天堂的马里奥。这也是世嘉在家用主机历史上的最好成绩。

本月诞生的游戏制作人

三上真司

1965年8月11日在山口县岩国市出生的三上真司，在他进入而立之年以前，并不是什么响当当的角色，只主持开发了几款GB和SFC上的一般作品。直到1995年，冈本吉起拿着藤原得郎遗留下来的原创PS游戏《生化危机》的企划案找到三上时，历史才发生了变化。1996年3月22日登场的这款在发售前甚至没有排进期待榜前30位的作品，凭借惊人的高素质获得了FAMI通38分的白金殿堂评价，并引发了罕见的持续热卖，成为了PS主机上第一款销量超过百万的原创游戏。此后三上真司再接再厉，1998年1月29日发售的续作一举突破200万销量，成为公司历史上仅次于SFC版《街霸2》的作品，而三上也被尊为“生化危机之父”。后来的DC版《生化危机 代号维罗妮卡》，GC版《生化危机》、《生化危机0》更是不断挑战业界的顶级画面效果，而GC版《生化危机4》更是把系列推向了一个新的境界。尽管三上真司后来离开了CAPCOM，但“生化危机”这个名字无疑将会和他一道永载史册。



本月诞生的游戏制作人

小岛秀夫

1963年8月24日出生于东京世田谷区的小岛秀夫可谓是当今业界炙手可热的制作人，而让他获得如此成就的的那个名字：METAL GEAR，在1987年第一次出现在MSX主机上的时候，小岛秀夫年仅24岁。他用自己奇想天外的严谨构思和一反常规的游戏方式，开创了所谓“战术谍报ACT”的派系。1998年的PS版《MGS》，2001年的PS2版《MGS2自由之子》，2004年的PS2版《MGS3食蛇者》，2008年的PS3版《MGS4爱国者之枪》，2010年的PSP版《MGS和平行者》，每一部作品都是FAMI通的白金殿堂，并且两度获得满分评价，这是继《塞尔达传说》系列之后唯一享有此殊荣的作品。而小岛秀夫的成就并不止于此，早年的《掠夺者》、《宇宙机甲骑警》，PS时代的《心跳回忆剧场》，PS2时代的《ZOE》以及GBA时代的《我们的太阳》，无一不是出自小岛之手。



本月诞生的游戏

街霸

1987年8月，CAPCOM推出了一款颠覆街机游戏传统概念的作品：那是一款拥有两个巨大的压力式按键、并设计了独特的“搓招指令”的对战类游戏，他的名字就是《街霸》。尽管由于各种问题，该作仅仅在当年的街机权威评选GAMEST大赏中获得第7名，正是由于这个开创之举，才有了之后船水纪孝和冈本吉起团队以三年时间励精图治打造一代宗师《街霸2》的伟大成就。而初代的《街霸》本身，在1988年底成为了业界第一款光碟媒体的游戏——PC-E CD的首发作品《Fighting Street》。



刀魂

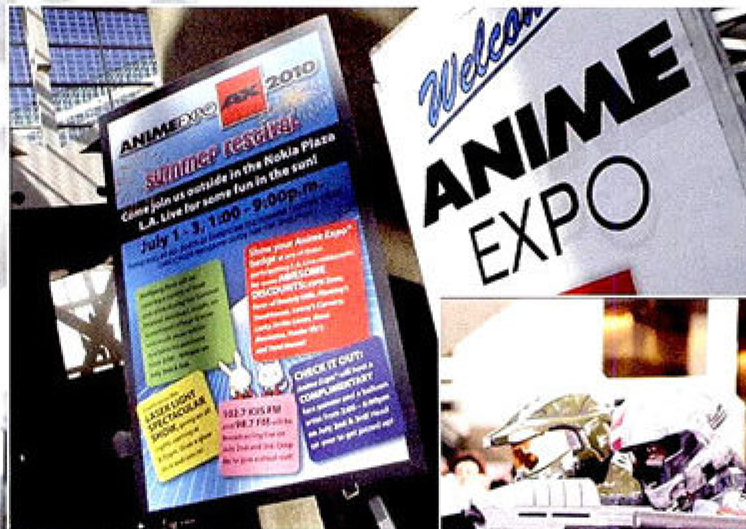
1999年8月5日，在SS主机推出其最后的大作《街霸ZERO 3》的同一天，其继承者DC上也推出了一款堪称完美的作品，那就是来自NAMCO的《刀魂》。这部作品有着众多的特殊意义：街机版本身是1998年度的最后一届GAMEST大赏的最佳游戏第4位和最佳图像奖得主，而DC版则是NAMCO在土星时代以来第一次给世嘉的主机做游戏，同时也成为了FAMI通历史上第二款获得40分满分评价的游戏——这在对战游戏的历史上也是迄今为止唯一的一次。这部作品被认为是对DC机能的完美演绎，1999年度日本游戏大赏中，该作夺得了最佳编程奖，NAMCO精益求精的移植态度也再一次博得了业界一致赞誉。



Los Angeles Convention Center ANIME EXPO AX 2010 July 1-4

美国加州洛杉矶2010 ANIME EXPO Cosplay精选（上）





◀ANIME EXPO入口处招贴及活动安排表

▼微软的FPS大作光环中的士官长与ODST（地狱伞兵）



◀萌到无以复加的Loli春丽，Moe！

ANIME EXPO是美国最大的动画博览会，由SPJA(日本动画振兴协会)运营。来自美国和日本的豪华嘉宾阵容和丰富多彩的活动都使得该展会有着极大的人气。ANIME EXPO是美国动漫爱好者的盛宴，来自美国各地甚至是欧洲的动漫爱好者以及Cosplay玩家济济一堂，兔子我不得不赞叹一下老美的动手能力与创意啊！本次兔子我将为大家带来第一手的精彩Cosplay合集。



▲完美复刻的阿三哥达尔西



▲那啥的你不是刺客吗，穿那么华丽干吗



▲超级街头霸王4中隐藏服装版嘉米



▲最终幻想13主角斯诺的召唤兽希瓦姐妹，还能组合成一部可以乘坐的摩托车哦



▲Valve公司的热门对战游戏军团要塞2中的重机枪手和他心爱的“娜塔莎”转轮机枪

爱疯族 iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。

Death Knight
死亡骑士 死亡骑士曾经是正义的人类战士、圣骑士或几百年前生活在德拉诺世界的崇尚萨满教义的纯朴兽人。他们接受了黑暗的召唤，放弃了光辉的过去，出卖自己的灵魂，得到近似永恒的力量。



▲ 身上的武器有5种独特的武器选择

Pocket Devil: Hell Yeah!
口袋魔鬼 一款类似于Pocket God口袋里的上帝娱乐游戏，游戏的场景换成了地狱，主角也换成了穴居魔鬼，道具非常丰富。



▲ 新的版本增加的世界杯的项目

Dash! Dash! Pengy
冲吧！冲吧！

画面精致的休闲小游戏，游戏中你需要控制可爱的企鹅跳跃、跑步等动作通过各种障碍，收集金鱼，获取分数。



▲ 企鹅版的马里奥

Monkey Island 2 Special Edition
猴岛2特别版：勒恰克的复仇

作为移植版，并不只是单纯的移植游戏，Lucas Arts对游戏的各个方面进行了重新制作改良。最明显的就是游戏的画面，变成了细腻的高品质的2D画面，让玩家感受全新的游戏体验。操作方面延续前作的操作方式。



▲ 突出互动对象，提供更快的线索，找到隐藏的对象

Roswell Fighter
罗斯威尔战机 一款飞行射击游戏，和大家常见的街机飞行射击游戏类似，不同的地方在于Roswell Fighter会有外星文明登场，画面为2D/3D混合。



▲ 充满复古风格的精美画面

Remote Desktop - RDP
运程桌面 一款远程桌面应用程序，采用标准的RDP协议，支持通过iPhone访问您的PC，支持 Windows XP Professional or Vista/Windows 7。



▲ 当然两者都必须联网

DotaLink Dota
连连看 一款基于DotA背景的连连看游戏，为了守护生命之树，你必须在限定时间内找出所有配对敌方英雄并将他们赶出圣地，该连连看完全模拟了DotA连击音效。



▲ 贴图其实就是魔兽争霸里的图片

Angry Honey
愤怒的家庭主妇 一款令人兴奋的动作游戏，愤怒的家庭主妇以扔锅碗瓢盆宣泄自己的不满，为了生存你必须摧毁一切。



▲ 游戏中的丈夫连冲击波也能放

Run!Doodle Run
涂鸦快逃 与男人就下100层类似，总之您的操作智慧和反应速度是玩好这款游戏的关键，沿途还有各种道具和陷阱。



▲ 下地狱过程中许多突如其来的事情发生

Fish Fingers!
3D互动水族馆 3D的画面，从服务器下载新的鱼，与您的鱼进行互动，真实的模拟场景。



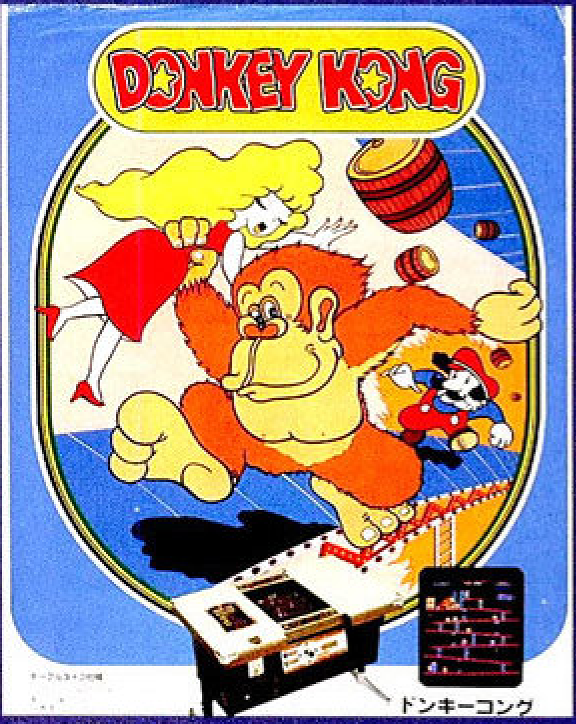
▲ 水面随着手机的位置而改变

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



金刚夺美——大金刚 DONKEY KONG

说到任天堂的巨人之足踏入游戏业的伊始，除了风靡日本的小玩意G&W，更拿手的却是街机。而让他们真正跻身一流开发商的游戏则正是传奇的《大金刚（DONKEY KONG）》，在这款划时代的动作游戏里第一次出现了任天堂的两位当家明星，一位自然就是憨傻的DONKEY KONG，而另一位则是如今代表着游戏产业的超级偶像水管工MARIO。没错，今天我们正要来介绍关于《DONKEY KONG》的点点滴滴。

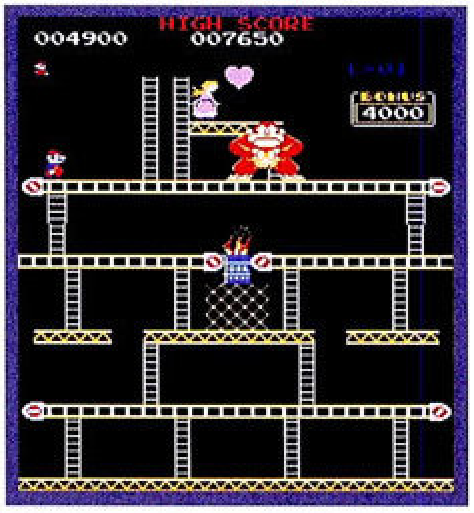


▲ 日版海报，可以看到游戏还有鸡尾台式的框体，而马里奥的形象也与现在不太一样

何为DONKEY KONG?

当时在任天堂社内刚刚崭露头角的宫本茂大师，为了解决街机旧基板滞销的问题，而着手开发出了这款划时代的作品。游戏最初的企划是以《大力水手》为背景，这从实际的游戏中也可以看出端倪，大猩猩DONKEY KONG、金发美人柯莉拉、穿着邋遢的蓝领工人马里奥，恰好与《大力水手》中的反派布鲁托，女主角奥列弗与水手鲍派一一对应。

游戏使用一支四方向摇杆和一个按键来操控，玩家操作主人公马里奥（当时还被称作MR. Videogame），为了救出柯莉拉，而不惜在凶恶险象环生的建筑工地上与大金刚展开殊死的对决。玩家可以控制左右移动，上下用来攀爬梯子，而按键则是跳跃，可以用来避开障碍物。值得注意的是，从今往后的所有2D平台动作均沿用了相似的概念。即使如《希魔复活》这样没有跳跃的游戏，也会设置如抓勾这样用来代替跳跃的角色技能。初代的《大金刚》总共四关，在每关之前都会标注有当前的高度，每过一关上升25M，最后到达100米，马里奥终于击败金刚，追到心上人。大金刚会在你攀爬的路途中不断扔出障碍物，从起始不断向下滚动的木桶（它们有时会不规则地下落，也是游戏的乐趣之一）、到会蹦跳的弹簧板，时常考验玩家对于2D空间的理解力。场景本身的复杂架构也显示出了宫本茂高超的关卡设计水准，第二关出现了干涉角色移动的传送带，第三关则加入了升降机的要素，敌人（火球状生物）会随着你的位置而上下移动，虽然没有人工智能，却仿佛猜透了玩家的心理一般，十分难缠。大部分关卡都存在着加分的道具，并在通关时结算玩家所用的时间，较少者得高分，获得高分的玩家还可以在街机上留下自己的大名。



◀ 当玩家到达关卡的最高点时，柯莉拉就会向你抛来媚眼，而大金刚则会非常气恼



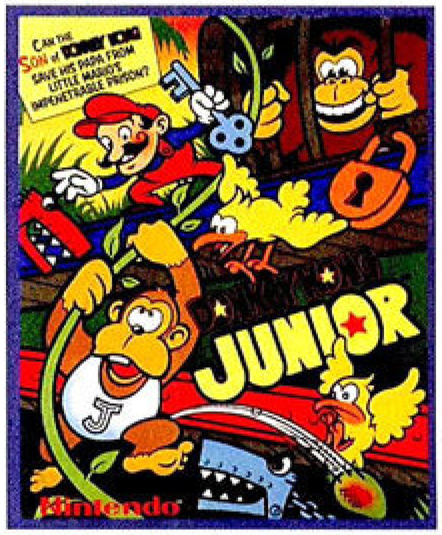
▲ 马里奥没有任何攻击能力，碰到障碍物马上就升天，但得到这个大榔头后能在一段时间内扫清障碍



▲ 游戏采用了当时还未普及的排名系统，并且玩家可以输入很长的名字

两个金刚

大家可能都知道，除了任天堂的DONKEY KONG外，在电影界也活跃着一位声名显赫的“金刚”。那便是1933年公映的特效电影《KING KONG》。由于两位金刚不仅长得十分相似，连名字也差不多，自然要被某些人拿来大做文章。当时财大气粗的环球电影便利用自己掌握的《KING KONG》版权，来控告NOA侵犯其著作权。听来似乎合情合理，谁让你把人家的招牌给换成了驴子（即DONKEY）呢？但任天堂从那时起就展现出了高超的法律意识，不仅没有被环球的声威吓倒，反而反咬一口，控告环球在1976年翻拍《KING KONG》时根本没有掌握33年原版的版权。被将了一军的环球哑口无言，还让法官认同了“DONKEY KONG和KING KONG完全是两码事”的主张，总共赔给了NOA 160万美金。这件事成了游戏和电影业的大笑话，环球这出戏是典型的大公司借势勒索小公司，却偷鸡不成反蚀一把米，要是换作今日的任天堂，恐怕环球电影是连招惹的胆量都没有了罢。



▶ 不久后的DONKEY KONG Jr是马里奥唯一一次出演反角，在里面你要扮演金刚之子，从马里奥手中救出被锁着的金刚

模型地带 Model Zone

第一款特摄人物MG——假面骑士W



本次首先为大家介绍的，是Bandai公司继MG孙悟空之后第二款人物MG模型——假面骑士 W。此款模型是自2009年开始播放至今的新时代第11人假面骑士。

MG全称MASTER GRADE，是Bandai公司在1995年为了纪念“Gunpla15周年纪念企划”而诞生的一种能让初学者都能轻松上手的高精度模型，MG系列模型也因此被评为“最容易制作的模型”。之前Bandai公司推出的MG模型几乎都是以高达为主题的，这次推出的假面骑士W是Bandai第一款特摄人物MG。



此款MG模型从多面图上可以看到造型和TV版中角色几乎一模一样

发售日 2010年8月

预计售价 ¥300





摆个经典POSE吧！



由于是MG模型，再加上之前的第一款人物MG孙悟空所沿用下来的滑动技术，此款模型的可动非常高，单腿下跪比高达容易多了，剧中的超必杀，以及各种POSE都不在话下。

此款模型的脚底用的是整块的橡胶材质，所以站立的稳定性很高，并且通过替换半边的零件以及腰带零件可以变换形态，也就是说如果想要完美组装出TV版的9个形态，你就要购买3盒模型，Bandai的骗钱功力果然不逊当年啊。



MEGAHOUSE趁着今年2月热播的《光之美少女·Heart Catch》而发售的2款PVC人物。分别为蓝色的来海绘里香变身的海天使以及红色的花咲蕾变身的蕾天使，以及2人的精灵搭档科普蕾和希普蕾。

Heart Catch!
——PVC 光之美少女

《光之美少女》这部动画于2004年2月1日开始在日本放映。其不拘泥于传统魔法少女动画公式的故事和设定引起了话题，除了原本订为目标的女童市场，在父母们和御宅族之间也深受好评，成为了当今日本最热门的系列作品之一。从2004年至今，其动画的电视收视率排名一直稳居于十甲之内，已经成为日本女童动画中的台柱级作品，对日本新生一代的成长起到重要影响。







这次2人的头发分别都是用的透明色的材质，完美的再现了动画中的样式

衣服同样也用了反光的材料，使得看上去更鲜亮，并且造型的关系服装业射击的更为动感。

在人物的面向方面完美的再现了2人可爱的表情，当然2人的搭档也是做的惟妙惟肖。

这次的动画人物线条较少，但是精致，这款PVC还原的也非常的好，从2人的鞋子，背后，以及裙子就可以看出。

发售日 2010年10月

预计售价 ¥450

电攻宝盒

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

游戏不插电之星际战斗棋

- 人族（红）
- 神族（绿）
- 虫族（蓝）

随着《星际争霸2》的正式发布，小编们的游戏热情被推向了高潮。这不，由本大叔、杰哥和咖啡等人自主研发设计的星际战棋也与游戏同期发布啦！只要找来红、绿、蓝三个棋子（分别代表人、神、虫）再加一个骰子就行啦，非常简单好玩的不插电游戏哦，看看谁能最先冲到终点！




7
8
兵营堵路防御，初期获得先机
人族再掷一次
（其他种族到达均后退一格）
10
11
光明执政官施放闪电，造成敌军大规模创伤
神族移动到19
13
14
15
小狗升级提速，骚扰敌军矿区农民
虫族移动到22
17
运输机出发，陆战队空降战术启动
人族移动到25
19
20
追猎者升级传送技能，移动加快
神族下一轮掷数翻倍
22
小狗升级毒爆虫技能，在场上拥有群伤技能
虫族再掷一次
24
37
黑暗神堂武士（隐刀）偷袭敌军主基地，杀死矿工农民
神族直接移动到45
（其他种族到达均退回到起点）
39
刀锋女王降临，虫族获得压倒性优势
虫族移动到48
（其他种族到达均退回到起点）
41
42
43
人族机械化部队成型，进攻获得巨大优势，
人族前进五格
（其他种族到达均后退三格）
45
46
凤凰空袭，空中打击战术初见成效
神族直接移动到52
（其他种族均后退三格）
48
49
刺蛇成群，虫族总攻展开
虫族移动到55
（其他种族到达均后退四格）
51



上期因为N3DS的发布我们制作了NDS专版，惹得PSP玩家不高兴了！谁说PSP没有新消息？PSP4000不是即将发布了吗！谁说PSP没游戏？移植PC的游戏绝对比NDS多。好吧，为了平息怨气，满足NDS小观众们的愿望，本月我们就适时推出PSP专版咯！

PSP4000：确认标配触控屏！年底上市

有内部人士爆料，称PSP4000将全面启用触控屏，在正常状态下，用户就可以通过触控屏来操控游戏，这种操控类似于iPhone这样的机型，而如果你要获得极好的操作感，那么离开键盘就可以获得这样的感受了。此外，PSP4000肯定取消UMD驱动器，触控屏幕还是使用之前的侧滑盖设计，在键盘收起的时候，PSP比较厚，但正面造型很圆滑，甚至像一台iPhone。最后，就是照例的上市消息，去年年底的时候，就已经有消息说PSP4000会在今年下半年面世，而现在似乎进一步获得了确认。


PSP4000外泄概念图

2010年上半期游戏市场是三年来首度正面增长

以下是由enterbrain统计出来的2010年上半年度（统计时间：2009年12月28日～2010年6月27日）日本家用游戏市场速报数据。在市场规模上主机加上游戏合计销售金额为2283亿6000万日元，与去年数据对比，比率是104.3%。其中主机市场跟去年对比是94.9%，共875亿日元，游戏市场对比是去年的111.1%，共1408亿6000万日元。其中最好卖的主机是任天堂DS系列，大约售出139万部，PSP不甘示弱也有124万部。在游戏方面最卖座的是Wii的《新超级马里奥兄弟 Wii》，大约销售了140万套。还有，上半年的游戏销售市场是继07年以后首次出现正增长的情况。

和田洋一：日本厂商太狭隘无法打开欧美市场

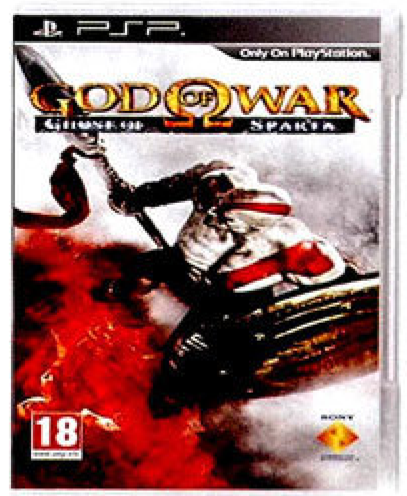


最近日本游戏厂商Square Enix的总裁和田洋一称，之所以日本厂商在无法打开海外（指西方）市场，是因为总是迎合日本市场。“欧美化是个挑战，是和当下日本厂商的投资受益完全不同的模式，在制作开发商必须迎合西方玩家的口味。这一点世嘉、科乐美等厂商做的并不好。同样西方厂商试图打开日本市场的举措也没有太大效果，所以真正成功全球化的厂商很少。不过这一点问题在于我们自身，我们制作符合自己口味的作品，同时又拒绝海外风格的作品。”

和田洋一还表示，“我们收购EIDOS是让他们成为我们家庭的一员。但是这并不表示我们会控制它。相反EIDOS和日本的SE工作室地位是平等的，我们就是想让我们公司可以拥有不同的团队来创造不同文化的作品，这也是为什么我们要让EIDOS成为我们的全资子公司。”“美国、欧洲的玩家都是立足本土文化的，日本开发者无法改变自己的观念，这点上我也做不到。要知道日本制作人和其他地方的游戏制作人是有着很大差异的。”

《战神》封面公开 奎爷耍枪也是如此的霸气！

根据北美购物网站亚马逊的情报，预定于2010年11月9日发售的PSP战神最新作《战神：斯巴达幽灵》无疑是今年最受玩家期待的游戏之一。本作这次新公开了一幅无比醒目的封面图，图中奎托斯手执新武器枪与盾立于一团血泊的之上……那么，究竟这次奎爷会给我们带来什么样的惊喜呢？更多更详细的情报请继续关注巴士的后续报道。



《秋之回忆6：下一篇章》官网公布正式PSP向

7月2日，在《秋之回忆：下一篇章》的官方网站中，继PS2与Xbox360发售之后，正式公布本作新平台是PSP，目前暂定时间在2010年10月14日发售，已知会分限定版与普通版两种，其余详细情况目前尚未明确。如果发愁没有PS2或者Xbox360的你，不妨先期待一下本作在PSP上会有怎么样的表现。有PS2和Xbox360的你，也可以先重温本作时顺便期待在PSP上本作到底是如何。不管怎么说，对“秋回”的爱好者来说，这也不是一个莫大的喜信吗？



近期热门PSP游戏一览

大众网球：携带版

游戏类型：体育竞技类
发行厂商：Clap Hanz
游戏容量：976MB
游戏语言：简体中文版
发布时间：2010年7月1日
推 荐 度：★★★



广受欢迎的大众系列新作《大众网球：携带版》将在2010年登陆PSP。游戏通过PSP的无线联机功能可以支持最多4个人一起游戏。游戏换装系统依旧保留，通过进行游戏来得到各种各样的服装和装饰。另外，这次对“挑战模式”进行了大幅更新，玩家可以通过与场景中的角色对话来进行各种对战。

伊苏：菲尔迦纳的誓约

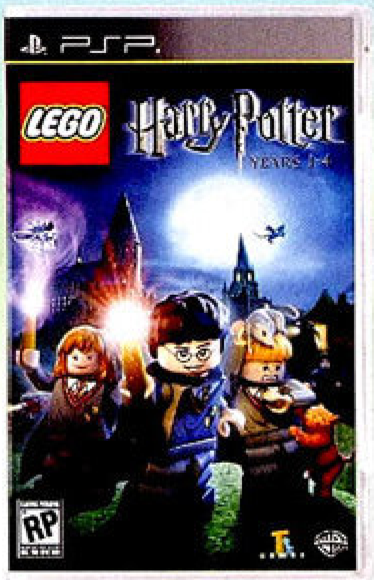
游戏类型：RPG
发行厂商：Falcom
游戏容量：649MB
游戏语言：简体中文版
发布时间：2010年6月9日
推 荐 度：★★★★★



本次推出的PSP版移植自PC版，采用全3D化的新一代《伊苏》动作系统，加入了两段跳跃与旋风跳跃等新动作，以及可以进行各种特殊攻击的属性精灵手环。PSP版除了承袭PC版外，并追加众多原创新要素。总数30名以上的登场角色将导入语音演出，所有事件场面全语音化。配乐部分收录PC版、PC-8801版、X68000版3种类型可选择。随着游戏的进行，会陆续开放影片、设定画、插画等内容供自由阅览。

乐高：哈利波特

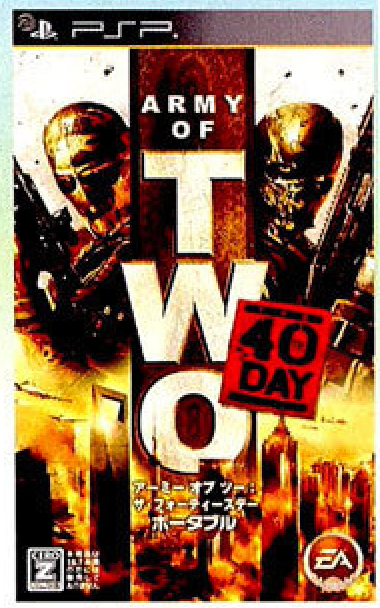
游戏类型：ACT
发行厂商：TT Games
游戏容量：844MB
游戏语言：英文版
发布时间：2010年6月28日
推 荐 度：★★★★



《乐高》系列自从和游戏发行商卢卡斯艺术（LucasArts）合作开发电影改变游戏后，一发不可收拾。本作就是商家将哈利波特电影系列全部汇总乐高化的作品。这下玩家可以一次用LEGO的方式回顾哈利波特入学4年的历程了。从水蜡树街到三巫斗法大赛，想要体验乐高风格的哈利波特魔法冒险世界。玩家还可以在霍格华兹魔法与巫术学院探险，学习魔法并调配药水，还可以享受乐高积木中独特的幽默风格！

战地双雄：第40天

游戏类型：射击类
发行厂商：EA
游戏容量：511MB
游戏语言：日语
发布时间：2010年6月23日
推 荐 度：★★★



故事讲述当天灾降临的时候，Rios 和 Salem 发现自己身处这样的一个环境中：错误的地点，错误的时间，只有小队还是二人的小队。接下来，一连串不可思议的灾难使得城市已经濒临毁灭，现在army of two必须在40天内战胜这一切并且揭开最后的谜团。本作中将收录包括 Extraction 模式在内的4种新联机模式。

合金装备：和平行者

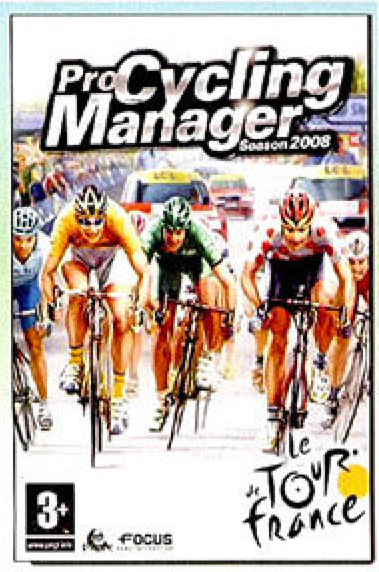
游戏类型：潜入任务类
发行厂商：Konami
游戏容量：1.3G
游戏语言：欧洲多国语言版
发布时间：2010年6月5日
推 荐 度：★★★★★



由《合金装备4》原班人马制作的系列正统最新作《合金装备：和平行者》在E3上公布登陆PSP。本作的主人公与《合金装备3》相同，是美国的传奇英雄Big Boss，游戏的时间背景为《合金装备3》的10年后，也就是1974年，地点则是中美洲的哥斯达黎加——佣兵部队“Outer Heaven”的所在地。

职业自行车队经理2010

游戏类型：体育竞技类
发行厂商：Focus Home
游戏容量：146MB
游戏语言：英文版
发布时间：2010年7月1日
推 荐 度：★★



这是一款模拟经营类游戏。玩家将可以组建自己的车队，进行环法比赛。在新作中将增加一些显著变化，比如加入循环车道等。而像许多经营策略一样，《职业自行车队经理2010》是一个着重以管理团队为基础的经营游戏。玩家在选择一个车队的经理或指导在选拔队员的时候，就应该明确个人的分工：正确选择每个队伍有可能拿成绩的领骑（leader），而剩下的是勤务（domestique）兼护航则由电脑担当。

游戏新力量

第六届CCG EXPO桌游展台杂记



2010年7月8～12日，第六届中国国际动漫游戏博览会暨2010卡通总动员（以下简称CCG EXPO）在上海展览中心火热进行。尽管与ChinaJoy和网博会两大巨头相比，CCG EXPO的规模和人气还有不小的差距，不过它是个能够让观众“玩得进去”的盛会。这里没有铺天盖地的网游和搔首弄姿的SHOW GIRL，留下的都是与游戏有关的本质的东西。

在这样的基调下，去年就已经初露锋芒的桌游自然不会放过今年的机会。国内诸多知名厂商纷纷出席，在主办方特地开辟的“桌游体验区”尽情展示不插电娱乐的魅力，活动的安排、服务的态度、展台的布置、游戏的讲解……凡此种种，诚意十足。下面，就请跟随笔者的文字和图片，见证一下桌游在CCG EXPO的精彩表现吧。

近期国内老牌的桌游公司方盒子365有了另一个身份：原创桌游的新锐势力，“世界桌游在中国，中国桌游在上海”的口号激起了广泛共鸣。在本次展会上，方盒子365没有将重点放在授权代理的展示，而是以原创的四款作品——《Mr.M's谋杀法则》、《疯狂办公室》、《勇者对对碰》、《死亡前线》——为主打，熟悉的方块文字和亲切的本土题材将桌游对于新人的门槛化为无形。







创梦界从广州远道而来，带来了琳琅满目的产品和丰富多彩的周边，许多观众在此游览都有“刘姥姥进大观园”的感觉，不会不够买，只会买不够。背景墙壁的四个大字“一愚惊人”倒是与凤姐走红的原因不谋而合……







“老北京”转会迈阿密热队激起了NBA的地震，来自北京的奇想工作室正式把《大嘴篮球》推向了台前——好吧，两者没有关系……不过著名漫画家大嘴泉笔下的勒布朗·詹姆斯倒是没少在卡牌出现。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


《智谋棋》、《马王争霸》

前景文化的《三国智》也在这里闪亮登场，依托三国文化和自主创新的规则以及玩法，作为中国人自己的集换式卡牌而受到人们的关注。现场的演示和手把手的传授规则，让路过的三国迷们怎么能不驻足观赏一番呢。







万智牌独立开辟了一片展区，当道驻扎在某大厅的正中。新版本的现开赛是整个CCG EXPO的核心活动之一，近百名选手济济一堂，其中不乏金发碧眼的国际友人。不明真相的群众纷纷围观，火爆的氛围令人感动。我亲眼看到一位老大爷驻足良久，一边拍摄照片一边询问玩法，最后他总结陈词：“这东西看来比麻将有意思。”激起掌声阵阵。





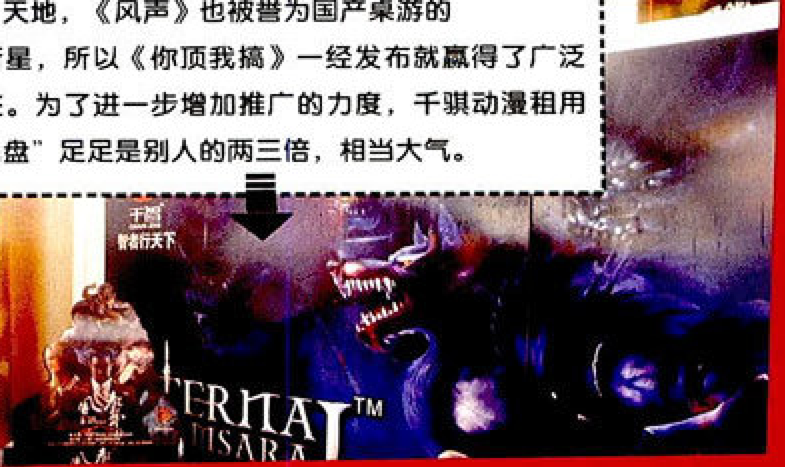


良朋悠遨……嗯，名字没有写错。比较拗口是吧？那么说道“悠嘻猴”和“偷菜”——哦，摘菜——大家应当不会陌生。热门形象与热门题材在桌面上得以融合，这种合作是产业发展的必由之路。





千骐动漫的原创实力有目共睹，《永恒之轮》在众多TCG的包围中杀出自己的天地，《风声》也被誉为国产桌游的一颗新星，所以《你顶我搞》一经发布就赢得了广泛的关注。为了进一步增加推广的力度，千骐动漫租用的“地盘”足足是别人的两三倍，相当大气。



玩家最多的展台非游卡莫属，不大的展台被围了个水泄不通。参加1V1挑战赛？排队吧。谁让《三国杀》这么火呢？游卡明显为月底的ChinaJoy预留了实力，那时呈现的才是“为师的完全体”。

三国智 集换式卡牌游戏

再掀三国厮杀狂潮 一夫当关敌万军

——《三国智》全新版本、规则完全技术前瞻

《三国智》之戟殁黄沙新版本补充包预计在八月下旬上市，此次更新不但在将领、宝物、谋略上做出了调整，同时在游戏可控制性、游戏平衡性以及游戏多样性上做出了巨大的革新，进一步为三国智的规则体系奠定了基础。

《三国智》细作“贱无敌”在参与了新版本、新规则、新模式的测试，并征得游戏组同意后，连夜赶工在第一时间为大家奉上最新内容。以下介绍仅供参考，如与新版本有出入均以最终更新游戏版本为准。更多详细情况敬请留意《三国智》官方网站：www.sanguocard.com

全新版本大揭秘：

1、新阵营：作为东汉末年最具实力的地方势力，袁绍占据冀州，兵多将广加之北方马匹的高大，袁绍军拥有一批极具杀伤力的骑兵将领。在游戏中，袁绍阵营的骑兵属性将领具有刀盾兵属性将领、无兵种属性将领无法防守的优势。

2、主将技能：游戏实现了古代战场中作为主将所具有的特殊号召力，袁绍虽好谋无断，但历史上他是一个极具个人魅力的领袖型人物，当他作为主将时，袁绍阵营的将领全被替换为骑兵属性将领或增加骑兵属性。

3、盖放与翻转：正面向上、横置、盖放是卡牌在场上的3种物理形态。原计划下个阶段推出的设定，由于玩家太专业调整到了这版推出。《三国智》中己方将领的盖放上场类似埋伏，而强制敌方将领翻转盖放则类似被牵制后与主将失去联系。

4、新兵权卡：权力作为无形的力量，对游戏的影响有了更多的体现，新版兵种卡分为副将兵权——获得更多的副将槽；虎符兵权——让盖放将领翻转或派遣更多将领上场的条件。特殊兵权不可以通过征兵获得。

5、伤害指示物：作为将领不可自然恢复的标记，游戏丰富了破坏将领的方法，同时也增加了“张仲景”等名医们参与游戏的空间，让游戏的各方面与三国历史结合。

6、新将领：游戏完善了4大兵种属性的分类，突出了每个兵种的特点，以下会有详细介绍。



张任 吴兰 雷铜

7、新禀赋（部分）：

镇守——防守时，将领攻击值+1、生命值+1；

舍身——上场时，可牺牲该将领选择破坏敌方场上一名与自己兵权数量相同的将领；

先锋——准备流程，从手牌牺牲1虎符可放置上场； 忠义——不会被敌方玩家控制；

毒箭——上场时，可指定敌方场上一名不具有刀盾兵属性的将领受到1点非战斗伤害；

暗箭——翻转时，可指定敌方场上一名将领受到2点非战斗伤害；

掠夺——对敌方粮草造成战斗伤害时，己方增加相同数量的粮草。

8、新谋略：增加了反击型谋略卡数量；部分效果强大的谋略卡解析时，需要参考军师智力值；谋略针对将领属性发动等。

9、新事件：事件卡一直是《三国智》与历史结合的关键，新版卡牌将触发“衣带诏”、“袁术称帝”、曹操“挟天子以令诸侯”、“黄巾投诚”、“濮阳之战”、孙策“立基江东”的事件的发生。

10、玩家设计卡：创意无限！敬请期待！



骑兵兵权（兵符）

将领在游戏中的平衡性调整：

	攻击值	生命值	智力值	优势	克制兵种	劣势
骑兵属性	高	高	低	攻击值高：多个放置上场	刀盾属性	智力偏低
枪兵属性	中	高	中	以多人为目标：防守优势	骑兵属性	整体平衡
弓兵属性	中	低	中	对粮草、将领可直接造成伤害	枪兵属性	被攻击时无抵抗能力
刀盾兵属性	低	高	高	基础兵种：以宝物辅助弓	兵属性	攻击值低
无兵种属性	低	中	高	强大的效果辅助（文臣居多）	无	较低的战斗能力

根据上表不难看出本次的版本更新在兵种平衡互克上进行了调整和完善。随着新卡推出，单一兵权需求的将领大大增多，每个兵种属性的特点更加明显，以单一兵权为主的战术在一定程度上有了更大的发挥空间，同时也加强了进攻方与防守方之间的对抗性，使攻守转变的更加激烈，更增加了游戏的策略性。



竞技规则：

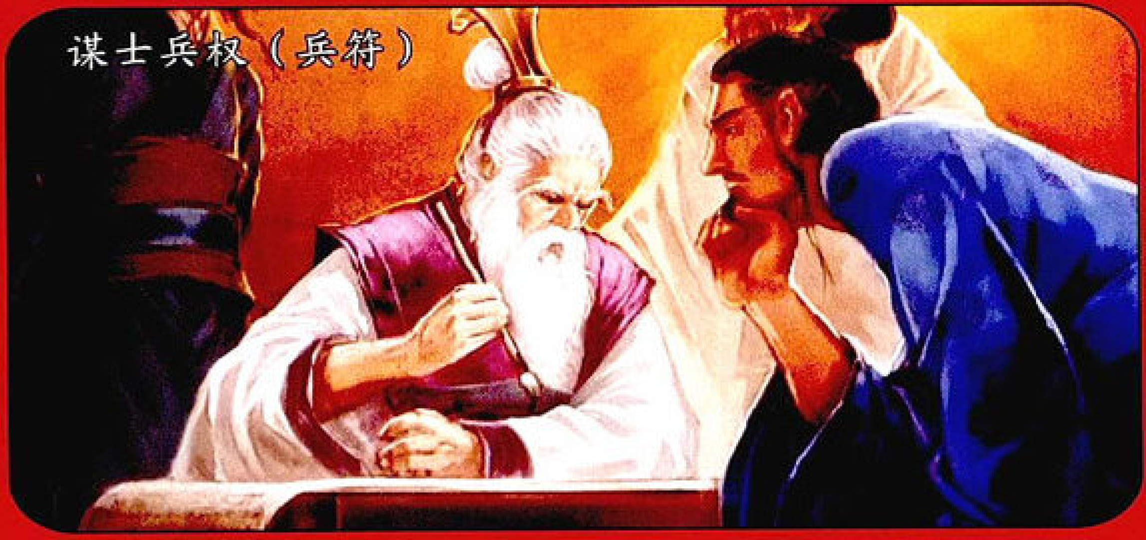

韩当

1、在三国智早先的版本中，游戏使用骰子来进行谋略解析的判定，玩过的玩家都晓得，这样的设定使得判定的结果几乎无法由玩家控制，如此一来，游戏充满了一些惊喜，玩家因为掷骰子的结果或喜或悲，对于娱乐来说，这是不错的效果，可在同时，我们也注意到，一些资深的TCG玩家对于骰子表示质疑，掷骰子使得游戏的随机性大大增强，在一定程度上削弱了玩家对游戏的控制，从而影响了游戏的竞技性。在新推出的竞技规则中，我们将采用命中门槛来控制谋略解析，也就是说每一张针对敌方将领所发动的谋略会有一个对应的命中值，命中值与将领智力值挂钩，如“弱肉强食”命中值3，“张角”智力值4，如果对“张角”发动“弱肉强食”那就是无用的。测试结果表明这样的调整使玩家可以更好的控制自己的战术实现。


步兵兵权（扩槽）

2、胜负判定的调整。作为竞技游戏，每个玩家都都对胜利充满了渴望，而《三国智》主将系统的设定，虽然丰富了游戏判定胜负的方式，却导致出现平局的几率提高，这并不是游戏组设置主将系统的初衷。通过调整，竞技规则中主将阵亡游戏失败的设定取消，替代为在本局游戏中取消该玩家主将槽，同时杀死该主将的敌方玩家可以抓3张卡。测试结果表明主将上镜率提高，针对主将的微操作增加。

3、起始手牌数调整。竞技规则中将起始手牌数从原来的5张调整为6张，调整虽小，但是从一定程度上加快了游戏的进程，提高了战术成型机会。


谋士兵权（兵符）

多人游戏规则：

我个人是最喜欢《三国智》的城池战规则，这也是《三国智》所推出的第一版正式多人规则。多人规则使用三国智一般规则，玩家也可以使用竞技规则。对战方式可以分为1 v 1 v 1、多v 多、多 v 多 v 多等。游戏前需要准备新的卡片——城池卡，每个城池有诸如副将槽上限、谋略槽上限、手牌数上限、初始粮草/粮仓、影响力，城池交易等不同设定。游戏开始前玩家随机抽取，游戏中玩家最少需要拥有一座城池。援营槽——城池允许玩家配两套卡组，一套置于营地另一套置于援营槽内，抽到城池后若对营地内的卡组不满意，可以使用援营槽进行替换。玩家粮草降至0或以下时游戏失败，但部分城池具有其他获胜条件。当一名玩家被击败时他所拥有的城池也会被击败他的玩家夺取所有，多余的城池可以用于交易。内政、军事、外交将是多人游戏获得最终胜利的手段，同时，认输则被限定了时机，玩家们努力发掘吧。

经历了与玩家们共同努力，《三国智》进行了突破性的调整，相信呈现给大家的将是一款对抗更激烈、战术更丰富、操作更平衡、历史特色更浓厚的原创集换式卡牌游戏。





那一场月黑风高的谋杀之夜

Mr.M谋杀法则之拜占庭刺客 图文战报

[方盒子365]™

一年一度的皇家聚会在伯爵的城堡中举行，大家愉快的度过了阳光灿烂的午后。入夜，皇后独自一人在房间休息；公爵则更愿意留在城堡里再吃些什么；伯爵夫人身体欠佳，长期在城堡疗养；学士找到书房后就不愿再出来；宫廷总管则依然安排着那些琐碎的事情；此外还有刚刚为贵族们表演完的弄臣和吟游诗人，在各自的房间休息；为伯爵工作的占星师和女巫更是一向独来独往；侍卫长却得知一名拜占庭的刺客长期潜伏在城堡中，小道消息已经让他处在高度紧张了，除了巡逻他只有巡逻，没有任何线索。还有一只伯爵饲养的白猫，它正在2层的大厅搜寻着没有被打扫干净的食物呢。



“Mr.M谋杀法则”的初始摆放状态

侍卫长一直对表演的弄臣心存怀疑，当他巡逻进入弄臣的房间时，发现里面还有一个人，是城堡的女仆，她在这里做什么？

“我让她来打扫一下房间，这里实在太多灰尘，为国王表演的我，可住不下这样的房间。我还问问您又是来做什么的呢？”弄臣反问起侍卫长，还没卸掉的妆让他的微笑格外富有戏剧性。“保护城堡是我的职责，而我是特意来保护您安全的。”侍卫长顺口接到，正好也是个监视弄臣的借口。

“难道今天我要遭杀身之祸？”占星师仰望着窗外的星空。“只有到更高的地方去才能得到更清晰的提示。”占星师来到地下室，环顾四下无人，悄悄的走进秘道，来到顶层的观星室继续占卜。“原来是‘他’……”完成了占卜的占星师刚要出门，却听见从楼下传来脚步声，马上从抽屉拿出信封和信纸，才刚写了几个字，一个黑影来到她的身边。随着一声尖叫，整个城堡的人都惊动了，占星师成为了第一名死者。

女巫走上阁楼，向城下看去，全印眼帘。心想“欲知事件，必须借助大地的力量”于是，女巫打开了秘道的门。

尖叫声将学士从书里拉了出来，“这些奢靡的贵族真不知道有在搞些什么。”他愤愤的站起来，刚一挪步却又听见一声怪叫，将他吓了个踉跄。学士扶了扶眼镜，定神一看，原来是伯爵的白猫，它从楼上的大厅爬到了书房，躲在学士脚边睡觉。

为了找一个安静的地方看书，学者挑了几本书往地下室方向走去。

皇后同样也被尖叫声吸引了注意力，她将头探到窗外，看到了和女巫一样的情景，于是，她来到女巫的房间，发现女巫不在，通往阁楼的门却打开着。

“你在做什么？”女巫没有注意到皇后的到来，连忙停止摸索，转身向皇后。皇后质问道：“回答我？你鬼鬼祟祟的，难道与城下那些事情有关？”



女巫忙道：“我正准备调查此事。”

“哦！我也是来找你调查此时呢？那结果如何？”

“我准备借魔法之力一探究竟，正去地窖的路上，您就到了。”皇后心中觉得奇怪：“去地下室怎么会跑到阁楼来？”

“陛下不知，这城堡有设秘道，直通地窖，入口就在此处。”

还有这等新鲜事，皇后倍感新奇。这女巫精通法术，让她离开此处也好让自己落个安全，还能得知此城秘道。“那本宫现在就命你前往地窖，调查此时，我在此等你。”

侍卫长自然不会无视这突如其来的变化，在确定了占星师的死亡后，侍卫长便回到自己房间准备武器去了。

侍卫长刚走，女仆便停了手上的活。“好个冒失的侍卫长，打搅了我们的好事。”女仆勾着弄臣的脖子坐到了腿上。

“你与弄臣有甚好事？说来我听听。”只见那弄臣撕下自己的脸皮，露出了一张女人的面孔。

女仆被结结实实的给吓了一跳，猛地站起来连退三五步，“皇后……”女仆赶紧低头请安：“原谅我的无理，陛下。”

“早知道你和弄臣有一腿，今天特地换了装束，便要来探个究竟，没想到果然抓个正着。”

女仆一时语塞，这皇后为什么要关心一个弄臣在外头搞什么花头，难道这弄臣与皇后也有一腿？


“Mr. M谋杀法则”第一次行动的5名角色

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

阁楼里的女巫刚走，那皇后赶紧卸了装扮，正是弄臣。"这皇后真不知道怎么搞的，突然要玩起换装来。"正在换衣服的弄臣发现口袋中有封信和一瓶药水，看完信件后，弄臣浑身发抖，突然见他将药水一饮而净，几秒后便倒地再也醒不过来了。





第二轮行动后，各自的位置，此轮弄臣已招毒手

伯爵夫人在自己房中不知楼下为何事如此吵闹，想到自己楼上有望远镜，便上楼去了，到房间后却见一封落在窗台边的信。

信封上书"致侍卫长：今晚有刺客行凶，占星师无能，不能提前告知，他是……"

显然信还没有写完，伯爵夫人紧张的向窗下惴惴望去，只见占星师已经横尸城下，惊得她连声急呼女仆，女仆正为难如何从皇后这脱身，心中暗喜，"主人传唤，先向陛下赔罪了。"说完赶紧走人。

楼梯间正好遇到伯爵夫人："传令下去，堡中出现刺客，请侍卫长捉拿凶犯。"

女仆得命，想了个巧法，要通知所有客人，从最上层开始逐层通告即可。通知了公爵与皇后，女仆来到女巫房间，见不到个人影，阁楼的门倒是开着，却见一男子裸体躺在一堆衣物中，一手持个小瓶，一手捏着一个信封。女仆走进一看，正是弄臣，显然已经毒发身亡了。女仆连忙通知伯爵夫人："夫人，不好了，弄臣也死了！女巫也不知了去向！这是弄臣手里的信封。"

伯爵夫人打开了弄臣的信封，里面已经没有信件了，信封上只一行"致我的情人"。

"一定是为情所杀。快点去通知其他人！女巫在地窖中做法，别忘了也提醒她。"



女仆赶忙走到至阁楼，用秘道前往地窖，一入地窖便看到女巫在摆放各种法器道具。

女仆正准备开口，女巫却说"我知道了，快去通知其他人吧。"

女仆心生狐疑的上楼去通知总管："伯爵夫人传令，城堡内有人谋杀，请总管小心。去通知侍卫长来此房间，地窖中女巫不知在摆弄些什么，我去盯住她。"随即下楼去了。

总管想到此事绝非小事，应速速向侍卫长交代，正巧厨娘端着夜宵进来。于是总管对厨娘说道："先别管夜宵了，随我上楼找侍卫长，城堡有刺客！现在怀疑可能是地窖里的女巫。"

厨娘吓了一跳，忙道："我正带了城堡中各房门的钥匙，不如先将地窖与此间的通路锁上，免得那女巫从此处上来害人。"

总管点头同意。不想厨娘刚将通道锁上，却听得一声巨响，两人所在的房间顿时被烈火充斥，总管与厨娘就这样葬身火海。

爆炸惊得堡内众人惊慌失措，女巫与女仆在地窖因有一小段通路，无甚大碍。

女仆瞪大了眼珠指着女巫说道："定是你设的机关！我立即向伯爵夫人禀报。"说完便向密门走去。女巫见状，抢一步在女仆前面："刚才只有你上楼去过，我这女巫只不过是个招摇撞骗的幌子，定是你做的好事！"说罢先进了秘道。

听得爆炸声，皇后往伯爵夫人的房间赶去，到了房间却见公爵，"为何公爵在此？"皇后此话一出，吓得公爵没了魂，急忙往门口望去，一看是皇后，松了口气。"听伯爵夫人传令堡内有刺客，方才又有巨响传出，来此寻伯爵夫人问个究竟。"

通往楼上的门打开了，伯爵夫人对二人说道："二位且上来谈话。"三人坐定，伯爵夫人便将事情经过说了一遍，公爵问道"方才我听爆炸之声是从楼下传来，伯爵夫人可知有哪些人在楼下？"。

伯爵夫人思量片刻说："侍卫长、总管、厨娘，对了，女巫刚才也下楼去做法，女仆应该也在。"三人瞪舌互望，也不知该如何是好。

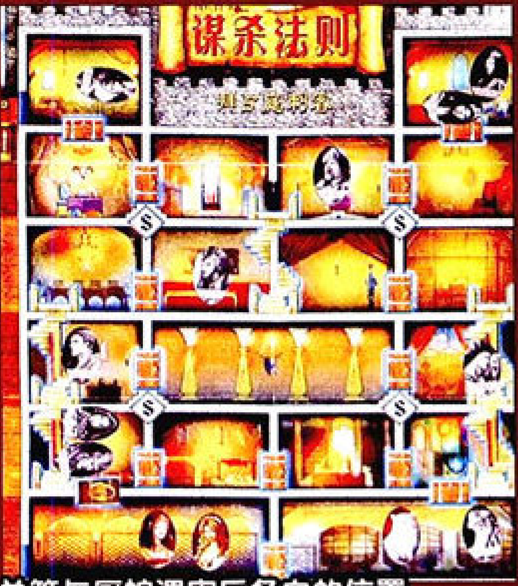
学士在酒窖看书正酣，那声巨响却又打断他的清闲，无奈中瞧见那白猫正在桌边舔着爪子，便将那猫抱到腿上。此时一个身影走进了酒窖，"谁在那！"

原来正是女仆，女巫离开地窖后，她便反向而来，没想到酒窖里还有个人。女仆一边和学士闲聊，一边从围裙兜里拿出了些食物给猫喂了吃。两人聊了半晌，白猫突然发起狂来，一口咬住了学士的喉咙，顿时血流满地。

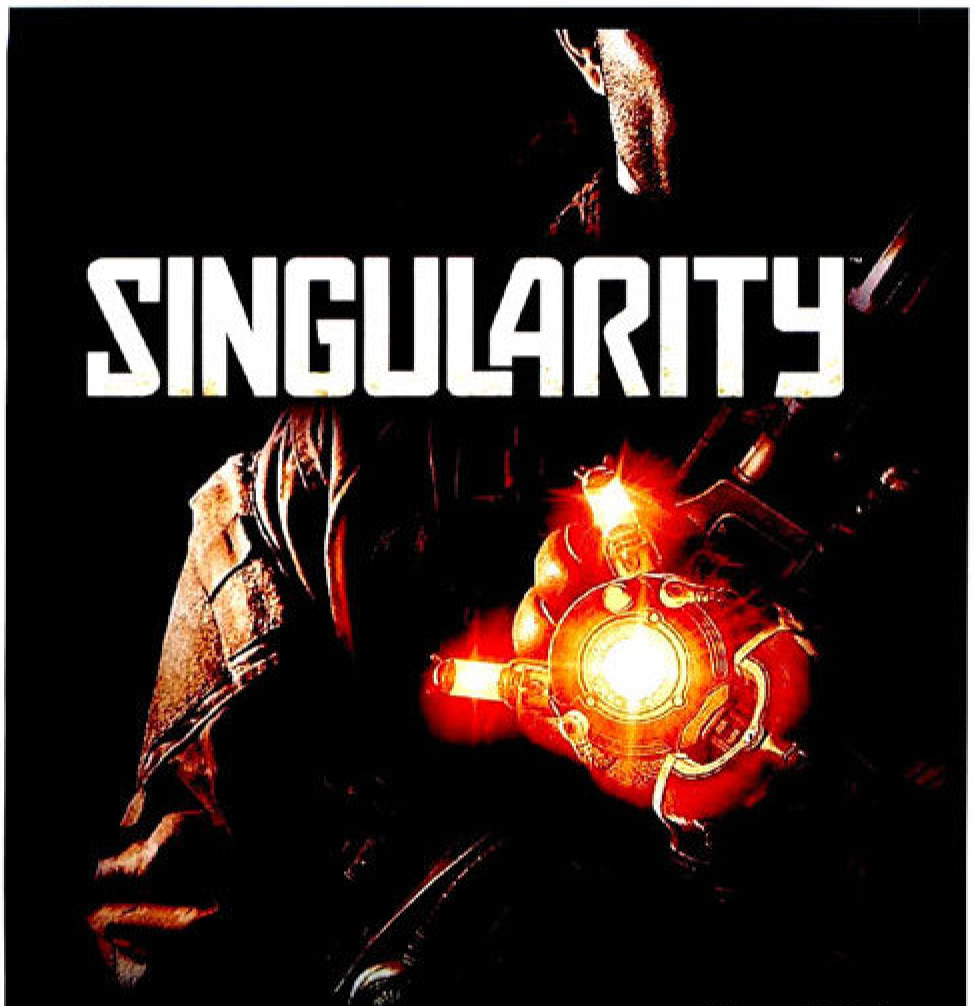
原来这女仆就是拜占庭派来的刺客，在给弄臣打扫的时候，乘着没人注意的时机，先上天台杀了占星师，防止占星师的能力。原本还想利用不可告人的亲密关系驱使弄臣刺杀国王和皇后，却没料到弄臣与皇后早已有了感情，又是胆小之人，收到恐吓信后，干脆吞了信函服毒自杀。

女仆要寻女巫行刺，却发现弄臣畏罪自杀，只得借报弄臣之死，问清得女巫所在。而女仆得伯爵夫人令后，没去寻侍卫长，直接下了地窖寻得不知就里，还在装神弄鬼的女巫，女仆心想：这人神神叨叨，正好嫁祸于她。女仆上得楼来，正巧见到总管，于是趁着厨娘锁门的机会引爆了炸药。

炸死了总管与厨娘，吓跑女巫后，女仆便觉此地难留，就算追上女巫，楼上人多，难于行刺，死这些人也够伯爵麻烦的了。便想从酒窖里开，却遇得学士，心想聪明人对破案会有帮助，身上正还有些狂躁药，喂那猫吃了，也该能杀了这老朽。这学士本就体弱，真被这发狂的动物给咬死了。而后，女仆回望了一下城堡，想到一半以上的人物被杀，而没人发现自己拜占庭刺客的身份，可谓是大获全胜！



总管与厨娘遇害后各自的位置



流浪在时间中的“杯具”故事——奇点

《奇点》这款游戏作为乌鸦制作组的新作，很大程度上可以作是《德军总部》逻辑上的续集。从该制作组前期曝光的一些开发中截图看，其最初的设想似乎是在《德军总部》世界里的二战最后时刻，苏联发现了纳粹德国开发中的某种超级科技，然后重返德军总部的主角布莱克维奇再次重返《苏军总部》。



早期开发之一，被取消的开始的关卡



另一幅早期开发图，敌人掉下的武器为二战德国的Stg44突击步枪，显然是借用了前作《德军总部》的模型

不过也许是因为这样的处理过于敏感，或者《德军总部》平平的销量和声望让他们觉得这个系列继续延续的价值值得怀疑。反正最后乌鸦组把整个剧情做成了完全独立于《德军总部》的新剧情。尽管如此，相似的美工风格，类似的射击手感和移动感觉，还是暴露了《奇点》的真实身份。不过乌鸦组在延续《德军总部》系列诡异而黑暗的感觉的同时制作一个更加有趣的剧本，所以《奇点》的剧情被做成了一个充满悬疑的大杂烩。



另一幅早期开发图，图中人物似乎是俄罗斯信号旗特种部队。显然，游戏制作组原来的设想就是前苏联取得冷战胜利，可能出于政治敏感原因才改成由科学狂人统治的“世界帝国”。



实际游戏图片，可以看见图中出现的武器是带有50年代科幻作品特有的装饰主义风格附件的AK系列步枪。感觉颇有好莱坞B级片的风味。

作者：解放兔席卷亚洲　编辑：作者真不是我马甲的装甲兔　美术：节早

黄金时代科幻的模仿品

无论是从美工，背景和剧情方面，《奇点》这部游戏的风格都与充满塑料感的现代科幻完全不同。在科幻迷中，往往把20世纪30到60年代称为科幻的黄金时代。因为这是一个科学发现大爆发的时代，战争和动荡的年代，这激发了无数科幻作家的创作灵感。一系列伟大的科幻作品都在这个时期出现。同时这时代又是一个科学未全面普及到社会大众的年代的末尾，所以没有读者会对作者文章中明显的“非科学幻想”的东西去较真。所以这个时期的幻想作品往往是融合着其他类型文学作品的杂烩，比如太空歌剧，太空牛仔剧，等等。而黄金时代后期，冷战和核战争的威胁又在这其中引入了浓厚的末世风格。

在游戏领域，类似风格的游戏我们很熟悉的包括伟大的《辐射》系列，还有《生化奇兵》等。那种充满无必要的华丽装饰物的建筑，兼具古典和近代风格的机械设计，蒸汽朋克和电子朋克的混搭……相比单调白色简洁科技感十足的塑料科幻风格，这一切显得如此的复古。在今天这个文化多元化的时代里，这种风格依然能够吸引到大批拥趸。



辐射可能是欧美RPG中最伟大的作品之一。这一身动力装甲充满了50年代的设计风格。



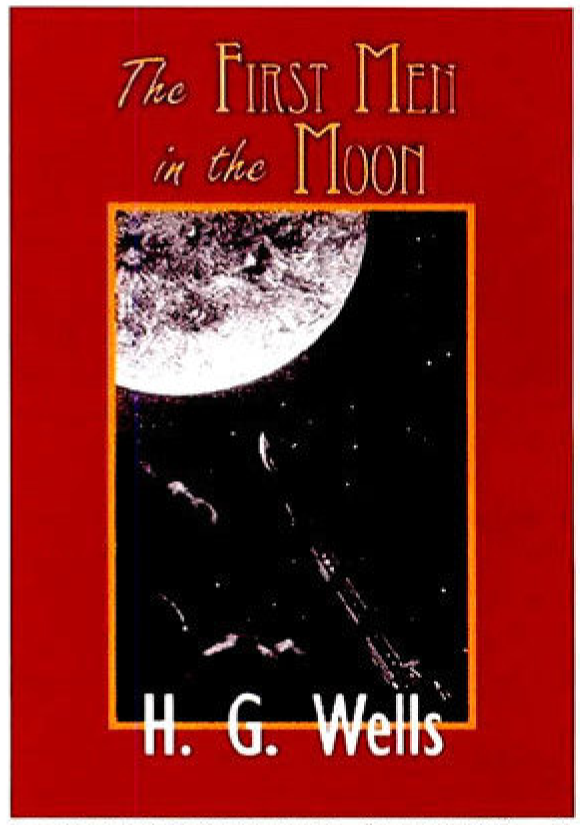
塑料科幻时代的最经典作品代表：光环。这看起来很未来派的形象和黄金年代的幻想作品相映成趣。

后现代风格的游戏内容解构

由于这游戏非常奇异的没有字幕，许多读者可能对剧情有些稀里糊涂。这里就由听力水平稀松的兔子来初步的做个解读。

故事的开始，1955年苏联发现了位于堪察加半岛附近的一个编号为卡托加-12的小岛上存在的某种奇异元素，编号为E99，E99元素具有一种特殊的特性，可以掌握时间的力量，同时具有异常强烈的放射性，可以制造爆炸威力超级巨大的炸弹。

从科学角度看，元素周期表上越向下的元素越不容易在自然界稳定存在，因为它们会放出辐射然后变成其他元素。所以这个E-99是不可能存在于自然界的，至于它能不能操作时间，那倒是另一个问题了。此外，关于用这种元素制造超级核弹……重核元素只能进行裂变，而众所周知的，裂变放出的能量远低于聚变。……不过，跟幻想作品较这个真，那只有科学宅男们才会去热衷的事情。在19世纪末20世纪初，元素周期表还是一项新科技的年代里，科幻作家们都喜欢用“新元素”的未知特性来实现它们的幻想，比如威尔斯的《第一个到月球上的人》中就幻想了一种能够创造反重力场的“新元素”来帮助他的主人公飞出地球。当然，在20世纪中叶，对于亚原子结构的特性的研究越来越深入之后，“新元素”就成为了一种典型的“伪科学”了。不过不论如何，作为一个幻想作品，作者就是作品中世界的上帝，他怎么说就怎么算啦……



HG威尔斯的著名科幻小说《月球上的第一批人》，其中的设想就是用一种能够产生“反引力”的新元素来飞向月球。不过这版封面上则是本书中另一个已经实现了的预言：多级火箭。

在研究所中两名主要负责的科学家，迪米切夫博士和贝尔索夫博士分别负责对这种元素的两个研究方向，迪米切夫博士主要研究这种物质的强放射性对生物的影响和使用这种元素制造超级炸弹，而贝尔索夫博士主要研究这种物质神秘的“时间能量”，并且成功的用它创造出了穿越时间和控制时间的机器。迪米切夫博士发现贝尔索夫创造的“奇点”可能成为一种威力巨大的武器，他试图进行将它制造成超级炸弹的实验，贝尔索夫试图阻止他，结果被迪米切夫杀死。但迪米切夫的实验造成了一次大爆炸，他自己也在爆炸造成的火灾中死去。苏联政府认为这种元素的继续研究危险过大，停止了研究。小岛上的基地被放弃。但2010年，美国的侦察卫星突然发现这个小岛上出现了极其强烈的爆发式辐射。决定派遣CIA的特种部队前去一探究竟……

这是游戏中的“正常”时间线，也是“现实”的时间线，定义为：时间线1。

主角降落到岛上后，意外的卷入了一次时间裂缝，落到了同属此时间线的1955年，在这里他意外的解救了本来应该在火灾中死去的迪米切夫博士。这一行动导致了时间线2的诞生。主角再次被卷入时间乱流，却没有回到他所熟悉的时间线1的2010年。

在这个平行世界里，没有死亡的迪米切夫博士仍然杀死了贝尔索夫，并且在第一次实验失败后再次进行了引爆奇点的实验。这次爆炸的规模比第一次更大，导致卡托加-12小岛被放弃，并且强烈的辐射导致卡托加-12小岛上到处都是恐怖的变异怪物。但再次逃离的迪米切夫把神秘元素E99的研究进行了下去并且制造出了超级炸弹，同时制造出了一系列利用这种元素的武器，于是，前苏联向美国投掷了超

[游边戏外]▸▸ 流浪在时间中的“杯具”故事——奇点

级炸弹，然后用E99科技的超级武器打败了美国。迪米切夫博士成为了世界帝国的统治者。

主角从时间线1的1955年再次被卷入时间乱流后到达的这个平行世界所处于的时空，可以定义为：时间线2。



时间线2中的2010年，迪米切夫博士成为了世界帝国的皇帝，他的塑像自然也就取代了原本的斯大林塑像。

在时间线2中，出现了一个抵抗组织，被迪米切夫所杀的贝尔索夫博士死前所制造出了一种可以控制时间的机器，并且利用这个装置留下了一系列线索，跟着这些线索，抵抗组织米尔-12（MIR-12）的成员相信，他们可以把历史扭回原本应该去向的方向。

令人觉得难以置信的是，主角也在抵抗组织的预言中扮演重要角色，他的名字在贝尔索夫博士留下的一本笔记的最后一页上出现。一个美女抵抗组织成员从帝国军的枪口下拯救了主角，并且告诉了他这个世界里的历史。然后主角踏上了让历史恢复原样的慢慢征途。他找到了贝尔索夫位于卡托加-12上的秘密基地，得到了时间控制器，利用它，通过了一个隐藏在基地中的 “奇点”，他再次穿越时间并且又一次创造了一条新的时间线。

时间线2是由于主角拯救迪米切夫这一事件创造出来的，而主角在时间线2的1955年再次改变历史就又创造了一条时间线，也就是贝尔索夫幸存的时间线，这条时间线被定义为：时间线3

主角再次返回2010年，这次到达的是时间线3中的2010年，时间线3和时间线2相比并没有太大的不同，贝尔索夫博士在这段时间里发明了不少新的技术改进主角的时间控制器让它的威力更大，并具备了一些新的能力。之后贝尔索夫博士就开始指示着主角一步一步的开始他所说的“拯救世界”的计划。

经过一番大战，主角终于打败了时间线3中2010年的迪米切夫博士的手下，并克服了卡托加-12基地中无处不在的变异怪物的麻烦，最终再次找到奇点，穿越时间回到时间线3中的1955年，迪米切夫博士正在试验E-99炸弹，主角启动了炸弹，把整个基地炸成一片废墟。但是这时我们其实并没有让时间回到正常的路线，事实上，这就是时间线2.3中都存在的造成整个卡托加-12小岛化为变异怪物横行且时空裂缝不断在三个时间线内乱穿的那场大爆炸，也是造成主角最初从时间线1掉入这个混乱时空的最初源头。

主角发现自己再次穿越时空回到的仍然是时间线3中的2010年，仍然是那一片废墟，只是这次，两个博士站在他面前，贝尔索夫告诉主角，也许拯救世界的最后办法是回到时间线 1的1955年，在自己拯救迪米切夫之前杀死自己。这样时间就可能回到正常的线路。而迪米切夫则向你承诺，如果你杀了贝尔索夫，那么他可以让你在这个世界享受一人之下万人之上的生活，毕竟，他依然是世界帝国的皇帝。

不同的选择会导致游戏进入不同的结局，而每一个结局在我们看来都是一个切切实实的悲剧。

1. 主角杀死迪米切夫，然后按照贝尔索夫的说法回到1955年杀死自己……结果游戏重新开始，主角回到了飞向卡托加-12的直升机上，但是奇怪的是，直升机上都是前苏联空军的标志，而更震惊的是，地面上的列宁塑像变成了贝尔索夫的雕塑。换句话来说，这里又出现了时间线4，主角并没有在时间线1中的1955杀死自己，而是在时间线3的1955年杀死了自己，也就是说在这条时间线里，贝尔索夫没有别迪米切夫杀死，他取代了迪米切夫，成为了新的独裁者……

2. 主角杀死贝尔索夫，投降了迪米切夫。由于主角的时间控制器的威力，整个世界的抵抗者都被主角彻底剿灭，但迪米切夫皇帝却感受到了主角的巨大威力带来的威胁。结果他在北美偷偷的开发出了自己的时间控制器，于是，世界帝国分裂了，主角和迪米切夫之间展开了新的冷战……

3. 主角杀死迪米切夫和贝尔索夫，没有进入奇点改变历史。于是，世界帝国在迪米切夫死后崩溃了，传说中杀死了皇帝的人在北美组织了抵抗组织。但是几个月后，由于卡托加-12的奇点发生了规模空前的超级爆炸，爆炸把整个太平洋沿岸的地形都改变了。之后变异怪物更是扩散到了全世界。主角成为了北美地区抵抗怪物的民兵中的传说，传说中他们的领袖拥有“神的左手”（也就是主角左手的TMD，时间控制系统）。



正如杰出的“表演艺术家”易中天老师所说，这真是——悲剧啊！

三条时间线就这样互相联系起来，而主角的反复穿越于不同时间线中又制造了一个个分裂的时间线。除非进入上面的结局之一，否则他只能永远的在一个又一个相互联系但又截然不同的时间线中永远的成为孤魂野鬼……

在游戏过程中，玩家经常可以看到许多角落里用粉笔写着模糊的字迹，用时间控制系统将它们恢复原状就可以看到一些有用的提示，比如下水道中游荡的怪物是瞎子，只要不招惹他们悄悄通过等等……但随着剧情接近游戏的结尾，这些字迹却越来越奇怪 ， “别相信贝尔索夫！”、“如果这一切都无法改变，这世界本来就应该如此”等。这到底是谁在留下这些线索？

其实这些粉笔字都是游戏主角在经历了无数次的时空穿越中所留下的，一次又一次的时空穿越，主角所做出的努力最终都成为了泡影，无论怎样修改历史，最终也只有这三种悲剧结局收场，而玩家到最后才会明白，游戏所提供给玩家的只不过是游戏主角无数次无用功中的一次而已。

时空穿越

不知道上面的解说是否让读者诸君对整个剧情有个大概的了解，这种截然不同又相互影响的时空中穿梭的剧情总是让我想起著名的科幻电影《回到未来》。在这个世界里，因果之间是没有确定的关系的，我们所熟悉的逻辑也被改得面目全非。让我们从科幻作品中找找这故事的“谱”吧。

时空穿越，是自从威尔斯《时间机器》以来长盛不衰的幻想作品话题。根据相对论，速度越快的物体时间流动速度越慢，而接近光速的物体就等于是买了通往未来的单程车票。不过相比尚未确定的未来，显然大家对于已经决定的过去的兴趣更大。在《奇点》中，穿越时空的工具通过是E-99新元素的力量创造出一个能够穿越时间联通两个不同时空的“奇点”（这里奇点的发音应该是“基点”这是个理论物理学的概念，指体积无限接近于0但具有很大质量的存在，宇宙大爆炸之前的宇宙就是一个奇点，黑洞也是）幻想总是产生在人类还没有确切探索过的东西上，奇点正是这样一种东西，人类还没有真正的

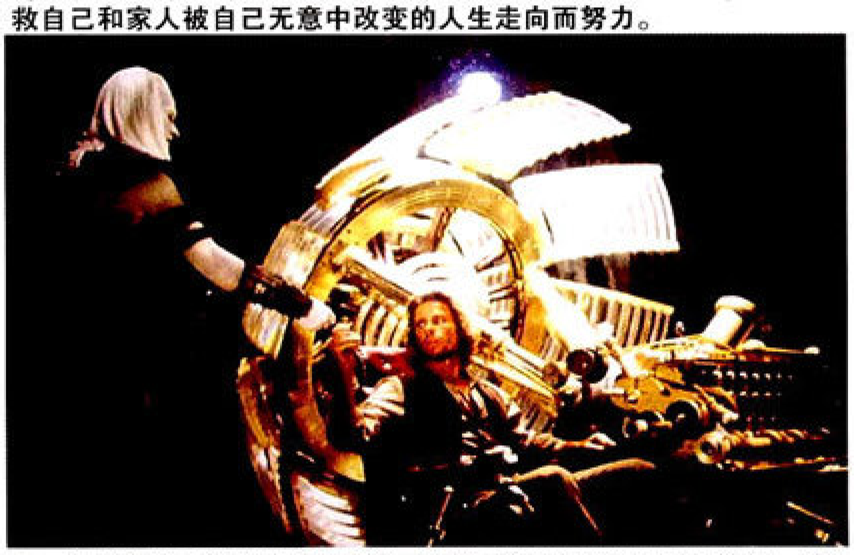
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

作者：解放免席卷亚洲　编辑：作者真不是我马甲的装甲兔　美术：节早

“看见”过一个奇点，但是通过各种迹象却能够确认它的存在，所以关于它的特性就有了许多种猜测和想像。在这个游戏里，和很多类似的科幻作品一样，奇点巨大的重力扭曲周围空间的特性被认为可能是一个联通不同时空的“门”，穿过它，你就到达了另一个时空。



1985年的著名科幻电影《回到未来》三部曲。这部电影中主角和他的朋友疯狂博士驾驶超光速汽车时间机器穿梭于时间之中，为了挽救自己和家人被自己无意中改变的人生走向而努力。



另一部威尔斯小说《时间机器》中的主角和他创造的时间机器，当然，这也是好莱坞拍的电影版。

关于这种时间机器，著名的理论物理学家，“当代的爱因斯坦”史蒂芬·霍金曾做过这样一个“假想实验”，一个科学家，制造了一个时空门通往两分钟前的自己，然后向另一个时空中的自己开枪，打死了自己。……但是，两分钟前的科学家死了的话，他就无法在两分钟后向自己开枪了。那么这事就构成了一个“悖论”。也就是逻辑上无法成立的事件，违反了宇宙中最基本的规律“因果律”，也就是说任何事情的结果一定发生在造成结果的原因之后，这其实也就是游戏中的主角所遇到的情况。所以，霍金认为，一定会有什么事情阻止这种事情发生，并就此认为“回到过去是不可能的”。



史蒂芬霍金，他对于黑洞和宇宙论的研究是现代理论物理和宇宙学的最重要的基础。同时他还热衷于科学普及事业，先后出版了《时间简史》《果壳中的宇宙》等普及宇宙学和理论物理常识的书籍。他和美国探索频道合作制作的《跟随霍金看宇宙》系列片十分值得一看。其中对于时间旅行，虫洞等概念的解说非常生动有趣。大家在游戏之余也可以学习学习，增长点知识。

不过科幻作家们可不这样认为，一个逻辑花样就这样诞生了：我们可以回到过去，但是却永远无法改变历史，因为历史具有自我修复的能力。这样的一种观点我们在很多作品里也可以看到，不过这样的逻辑设定未免有些宿命论了。

不满足于宿命论的人们又创造出了一个新的想法——人类的头脑就是这样真伟大，居然能够设想这么多连影子也没有的事——那就是用平行宇宙和蝴蝶效应理论来解释时间穿梭。《奇点》中的世界就是这样创造出来的。

平行宇宙和蝴蝶效应又是怎么一回事呢？

我们就用游戏来解释吧，游戏中的三条时间线，虽然互相影响，但是每次原来的时空都没有凭空消失，只是创造了另一个和原来的时空完全一样，只是在虫洞创造的瞬间发生了一点点改变的历史，而这个延续于原来时间线又与本来的历史完全不同的世界，我们称之为“平行宇宙”。

穿越者并不是真正的回到了过去，而是进入了另一个宇宙，这是一张单程票，他的下一次穿越也无法回到原来的平行宇宙，只能进入另一个。而这些平行宇宙，都是因为“蝴蝶效应”而与原来的宇宙发生了巨大的变化。

蝴蝶效应是一个数学上的概念，它的原意也是这样一个比喻：一只在中国的蝴蝶扇动翅膀终有可能在大洋彼岸引起一场风暴。也就是说，任何微小的变化都有可能引起一个巨大的影响。

在游戏里，主角就是陷入了这两样东西制造的绝境，他永远无法返回他最初的时间线，或者说平行宇宙继续他的生活。最终，他发疯了，或者绝望了或者……但不论如何，另一个平行宇宙中的他又一次开始了他的冒险历程。



科幻电影《蝴蝶效应》，男主角为了挽救爱情回到过去试图改变历史，结果发现历史根本没有按照自己的想像改变，他每次对历史的改变都造成了不同的悲剧结局，最终为了避免这些悲剧的发生，他杀死了还在母亲腹中的自己。

黑暗史诗

经典山寨“被抄袭”



看了这个标题后，读者朋友们未免有些疑惑，既然已经是山寨了，被抄袭又从何而来呢？我们还是要从《暗黑破坏神3》说起。最近暴雪又是“魔兽大灾变”美服测试，又是“星际2”正版发布，闹得不亦乐乎，却在不经意间冷落了三巨头中的另一端“暗黑”系列的粉丝们。但也难怪，谁让“暗黑3”的命运如此坎坷呢？好不容易确定下来了，又被一个小小的低成本山寨作品给搅得几乎推翻重做，这个山寨作品的名字就叫《火炬之光》，之前杂志里我们已经做过详细介绍，它也是这里我们所称作的经典“暗黑”的游戏。可以说这些你们都知道，但有一点你们肯定不会了解，就是《火炬之光》其实从本质上只是利用了暗黑的影响力和名气，虽然在风格上的借鉴使它成为无人不知无人不晓的经典作品，可在游戏内容上，它却是一成不变地抄袭了另一款几乎被人遗忘的游戏，那就是本期栏目中将要为大家介绍的《黑暗史诗》（FATE）三部曲。什么？你不相信？好，那就请你安装好游戏，更随小编们的视线一起来寻找它被抄袭的证据吧！

抄袭暗黑

《黑暗史诗》的英文名其实不叫黑暗史诗，而是命运的意思。然而，由于它实在太像暗黑，又有过之无不及，因此被人们称为史诗般的暗黑可谓情理之中。这个游戏的系统、界面、武器、村庄、地下城迷宫地图……几乎和暗黑一模一样，更赞的是它的战斗打击感，完全就是暗黑那种爽快明朗的手感，3D让它的画面更精湛，却又没有失去暗黑2D的那种气氛与感觉。

这款游戏从2005年正式发布以来，每隔两年发布一款资料片，至2009年共发布了《黑暗史诗：未发现的国度》（FATE Undiscovered Realms）和《黑暗史诗：背叛者的灵魂》（FATE The Traitor Soul）两部续作，虽然增加了不少内容，但引擎和界面还是延续了一贯的风格。大概是由于暗黑系列一直是10年来最富有影响力的ARPG游戏，所以它对《黑暗史诗》的影响也极为明显。实际上，几乎所有这一类型的游戏，都把“暗黑”作为标准，而《黑暗史诗》也在试图将游戏的品质达到更高的水平。游戏中，你能见到与暗黑系列类似的操作、游戏构造、界面以及其他一些让人一眼看去就立马想起经典的回忆。甚至连一些特效，如音效，听起来也都像是直接取自暗黑。而《黑暗史诗》与暗黑系列最主要的区别就是，它不存在多人游戏模式。

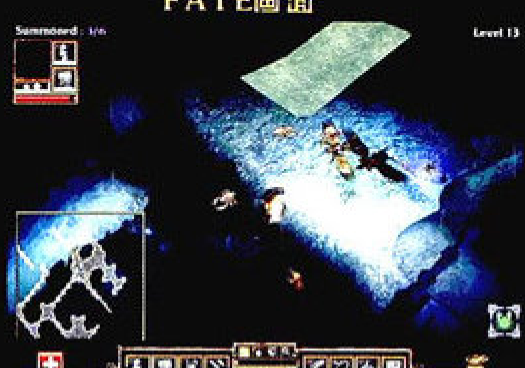
在游戏中，你将扮演一名人类的男孩或女孩，后续又加入了兽人、夜精灵、亡灵等（怎么又和魔兽搭上边了……）带着自己的宠物，在Grove镇中展开冒险。这个小镇坐落在一个恐怖的地下城的附近，而这个地下城毫无疑问，拥有多层随机生成的迷宫，里面到处都是怪物以及吸引人的财宝。游戏的结构非常简单：你得进入地下城，一层一层地打下去，不停地赚经验以及各种装备，顺便完成那些由镇里人交给你的任务，干掉蹲在某个位置的怪物BOSS。有时候，你还得传送回镇里（通过回城卷轴之类的东西），购买一些必需品，把从地下城捡来的垃圾卖掉，交一交任务等等。但大部分时间里，你都将在地下城中度过。

虽然在地下城中你需要到处跑，不过游戏的战斗可以说是很有趣的。游戏的战斗也与暗黑系列类似，不过它看起来非常不错，感觉很过瘾。当你看见一个敌人之后，可以用鼠标点选它，使用远程或是近战武器来攻击。如果角色会伤害系的法术，也可以对敌人施放。而敌人不仅外形和大小有所不同，他们也有着不同的防御力以及各自的特殊能力，因此想仅靠一种战术赢得所有战斗是行不通的。而战斗一般都比较激烈，因此身上带着足够的恢复生命药剂以及Mana药水（如果你是法师的话）是必要的。而你在战斗中需要考虑的是：用什么招数将这些奇奇怪怪的家伙（如黏土怪、吸血鬼、兽人等）干掉。干掉之后，他们可能会掉一些非常有用的魔法物品。而获得更好的武器和装备以及游戏的任务系统，都是你继续冒险的动力。

暗黑破坏神画面



FATE画面



火炬之光画面



三大当事游戏画面对比

被火炬之光抄袭

提到游戏和暗黑系列的区别，首先一点就是：《黑暗史诗》不会和暗黑一样，让你选择那么多不同的职业。无论是纯物理或是攻击纯魔法攻击还是两者相结合，只要你觉得怎么合适就怎么来，没有限制。只要花费相应的技能点，你就能获得自己想要的技能。当然，尽量选择一些能够互相配合的技能肯定是比较好的，如重击和剑攻击、施法和攻击魔法。这种开放式的技能系统确实非常不错，但你依旧需要找准一个方向选择，战斗型角色和法师型角色是完全不同的，如果技能过杂，这样你的角色会显得很弱。相对来说，法师型的角色可能会更有意思一些，因为在战斗中可以选择数十种技能，可以召唤生物来帮你战斗，也可以施放火焰或闪电来攻击敌人；而战斗型角色相对来说更单调，只能用自己手中的武器来痛殴你的对手。

此外，宠物可以说是你在冒险过程中最忠实的伙伴。购买或抓一些鱼（这是一个简单的小游戏）来喂养自己的宠物，能使其变得更加强壮。在战斗中，它能帮助攻击敌人，必要时还能替你吸引火力。最重要的是，你的宠物身上都有自带的行囊，你可以把它当成随身携带的旅行包来用，非常方便。虽说你总得回到城里购买补给，交任务和接新的任务，但有了宠物身上的行囊，你就能携带更多的补给物资，在地下城战斗的时间将明显增长。



随着游戏的进行，你和你的敌人都将变得越来越强。在游戏中，你将看到无数随机生成的装备，此外，通过镶嵌不同的魔法宝石，也能对装备进一步加强。随机生成的魔法物品，其属性可以说是千变万化，而寻找其中的“极品”装备可以说是游戏的又一动力。另外，游戏中除了经验等级之外，角色还有一个声望等级，声望的提升依靠的是完成任务以及杀死BOSS。声望越高，意味着你能获得更多的技能点数，此外，游戏中一些极品装备也对你的声望等级有要求。



最经典的人物属性栏

以上这些可以说是游戏为数不多的原创环节，可见游戏并不是纯粹的剽窃，还是有很多非常不错的创新在里面的。而这些创新却被《火炬之光》依样画葫芦般地抄袭了过去，包括职业划分、宠物系统、钓鱼系统、装备系统等等，只不过《火炬之光》发布在了一个非常恰当的时候：“暗黑3”正式公布之后……

而还有一个很明显的抄袭证据就是游戏的画面。从当时的角度来说，《黑暗史诗》的卡通3D渲染画面应该算是非常不错的了，不仅全面超越了暗黑的前两部作品，也充分向玩家展示了游戏开发者的个性。全3D的洞穴和墓穴，光影效果以及色彩的表现都很好。即使在最低配置要求下，游戏依旧能够稳定流畅地运行。一些细小的环节游戏也做得很不错，当时被玩家誉为“Q版暗黑”。如果你玩过这款游戏后，再打开《火炬之光》的话，一切就都了然了……并且这两款游戏还一同入选了本期电攻榜的999MB俱乐部，绝对都是浓缩的精华哦！



宠物模式和火炬之光一模一样



游戏卡通渲染色彩丰富

黑暗史诗包装盒图片



第一部 第二部 第三部

事实上，谁抄袭谁真的那么重要吗？只要是好玩的，又管他那么许多呢，为了让玩家能更好的体验游戏，在文章的最后我们特别为大家送上游戏的作弊秘籍。千万别急着鄙视我们的推荐，当你在游戏中面对动辄几万几十万金币一件的装备和法术书的时候，你就知道作弊码的好处了哦，经过小编确认，此此作弊方式对《黑暗史诗》的三部作品均有效。作弊方式：首先按ctrl+shift+~键打开作弊终端（终端是游戏开发者留下的，所以不用安装任何插件外挂），在游戏画面左边中间将出现一个白色的问号，然后就可以输入作弊代码了。以下我给出几个最好、最强大、最实用的作弊代码：

god	人物等级+10，宠物等级+8
gold	金钱增加50万
experience	人物经验+5000
fame	人物声誉+1000
heal	给人物和宠物回满血
discoverall	显示完整的本层地图
descend #	下降#层
ascend #	上升#层
magic envil	出现一个魔法祭坛，用来魔化你的物品

黑暗史诗抄袭暗黑破坏神，火炬之光抄袭黑暗史诗，天下游戏一大抄！

ICG EXPO 2010

第六届国际动漫博览会游记

中国国际动漫游戏博览会已经成功的举办了5届，是中国动漫游戏行业内著名品牌博览会。2010年7月8日在上海展览中心，第6届中国国际动漫展游戏博览会暨2010卡通总动员又一次拉开了帷幕。

上海是中国动漫的发源地之一，上海具有发展动漫游戏产业的基础。文化部和上海市领导为推动游戏动漫产业的发展，实现“大动漫”概念，首次把中国国际动漫游戏博览会和上海卡通总动员两展合一，打造出了一台具有国际性、专业性的世界一流展会。













NAMCO BANDAI与SEGA的展位布置充满了国际一流游戏展的氛围，果然是老牌厂商，经验丰富



SEGA展台前人头攒动，一片热闹景象

国际游戏厂商纷纷亮相

NAMCO BANDAI与SEGA一直是国际动漫游戏博览会上的常客，今年这2家国际公司再度参战，更是带来大量全新中文化的游戏作为现场展示。而这2家展商的展位布置也为活动带来了国际一流的游戏展氛围。



赛车《游戏悍马极限版》与充满了中国风情的射击游戏《神铳》



适合全家同乐的《奇趣动物园》



体感游戏《坦克乐翻天》多人合作破关欢乐度满点

“斗剧10街霸4”上海地区赛

本次“斗剧2010街霸4”是首次亮相动漫游戏博览会，也是一场相当精彩的团体赛，体现了上海街霸界的最上位水准，眼花缭乱的你来我往和一发逆转剧的上演让全场的观众都体验 了街霸的魅力，在经过述论的角逐后上海地区的斗剧参赛资格终于名花有主了。同时在请来的两位嘉宾也是隐藏的“ 重磅炸弹”，日本格斗界2D之神“MAKO”以及中国格斗界的荣耀“小孩”都为我们献上了精彩绝伦的明星表演赛。



适合情侣双人同乐的《海盗大冒险》



敬业的现场工作人员穿着COSPLAY服装卖力的为玩家介绍游戏鼓气打劲



小孩 VS MAKO，日中巅峰对决



斗剧10上海主办方游天堂的摊位



游天堂已经承办过多次国内外知名街机游戏比赛

ICG EXPO

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888


精彩的斗剧比赛扣人心弦


来自国内一流cos为大家带来街霸4的cosplay

国产动画《秦时明月》会场大热

《秦时明月》是中国首部武侠动漫系列剧，于2007年春节期间在全国各地同步播映。作为中国第一部大型武侠CG/3D（电脑三维动画）贺岁动漫系列剧，《秦时明月》融武侠、奇幻、历史于一体，引领观众亲历两千年前风起云涌、瑰丽多姿的古中国世界，在浓郁的“中国风”中注入了鲜明的时代感。曾经被兔子我误以为是“《轩辕剑》的动画版”的《秦时明月》，如今已成为了一股不容忽视的动漫力量。


《秦时明月》的展位布置充满了中国风


现场签售会上，那拥挤漫长的队伍不得不让人感到中国动画的振兴


《秦时明月》各色周边成为展会内动漫爱好者追捧的对象


琳琅满目的《秦时明月》各色周边

2010年中国敢达模型王大赛

2010年时值万代（Bandai）GUNPLA30周年庆典之际，今年的万代环球敢达模型王大赛也将他们的华东地区决赛所有出线选手的敢达模型搬到了国际动漫游戏博览会内，数十台制作精良的参赛敢达模型以及大量精美的万代原厂模型的展示让会场内的模型爱好者大饱眼福，日本著名的模型大师川口克己老师更是亲临现场为敢达模型王大赛的参赛选手打分并一一点评。




真人大小的独角兽敢达模型


敢达模型王大赛参赛作品选登




敢达名人川口克己老师正在为国内的参赛作品打分，认真到了忘我的程度


万代新品模型展示

现场动漫同人周边创意市集气氛活跃

如今的动漫展，没有动漫周边的现场销售是不可能的。这次国际动漫游戏博览会上，动漫同人周边以及创意集市也会本次活动带来的亮点。




喜洋洋与灰太狼成为了儿童动漫爱好者追捧对象


腾讯说我长得违章，把我开除了，好伤心，小妹妹安慰我一下吧


动车组和谐号的火车模型，真的可以在铁轨上开哦


如今女仆咖啡馆成为了宅男们休闲的好去处



上海动漫精英赛

世嘉游艺新天地



14胜0败战绩傲视群雄

以中国后汉王朝，魏、蜀、吴三国群雄割据的战乱时代为背景的街机游戏《霸三国志大战》，一经推出就成为了近期国内最热门的街机对战游戏项目，成为各地最火爆的街机卡牌对战游戏，席卷起一场史无前例的三国游戏热潮！而上海作为《三国志大战》游戏国内最早登陆地点，更是游戏高手频出，俨然已是全国最强的对战氛围。

2010年7月10日，由华立科技主办、上海新世界世嘉游艺新天地（以下简称SPA）协办的“傲雄乍现”首届霸三国志大战全国赛上海动漫精英赛在上海展览中心内的第6届中国国际动漫游戏展举行。之前在新世界SPA，来自上海各区县的32位选手汇聚一堂，经过紧张而又火爆的对决后，最终决出了全上海最强的四位霸三国志大战选手。他们分别是：汤团奥义、遗忘之铭、光嘉以及梁笑堂。这四位选手将为代表上海地区参加首届霸三国全国赛的两个名额而殊死一战！

其中，汤团奥义是三国志大战多年的老玩家，在日本留学期间曾经获得过日本全国排名90位的最好成绩，而他也是唯一一位打入日本全国排名前一百位的中国玩家！遗忘之铭可谓是上海SPA三国志大战玩家里最勤奋的一位玩家，一个星期几乎有5天都可以看到他苦练三国志大战的身影。



出线选手汤团奥义与遗忘之铭的合影


光嘉选手静静的等待着比赛的开始

中午12点，四位选手就已经陆续入场报道，报道完毕后他们都就纷纷拿出自己的卡组为接下来的比赛做着最后的热身准备。下午一点，随着主持人瓦尼鳄鱼的一声长啸，霸三国志大战上海动漫精英赛正式拉开了帷幕！

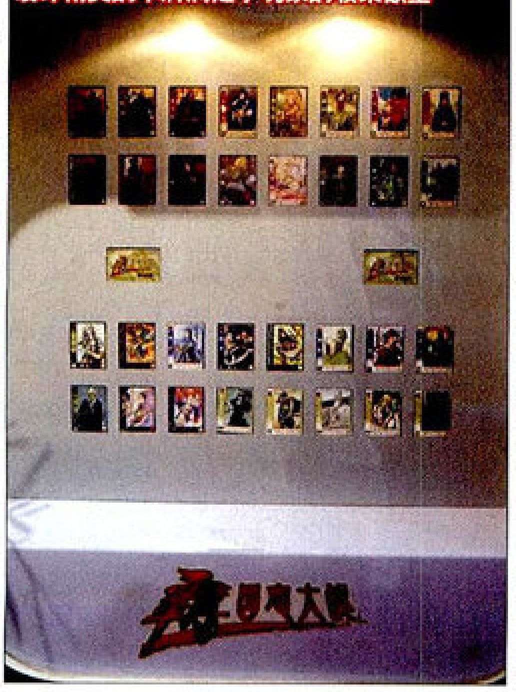
比赛使用的是积分赛的形式，4位选手捉对厮杀，经过6轮的角逐。最终，遗忘之铭选手以两胜一平积7分的战绩获得首个全国赛出线名额，而汤团奥义选手由于在对阵遗忘之铭选手时出现明显失误而饮恨一败，以两胜一负积6分的成绩获得了第二个全国赛出线名额！



比赛宣传海报



华立科技展位外观


设计精美的卡牌满足了玩家的收集欲望



来自日本SEGA三国志大战制作组的西岛先生为汤团奥义选手颁发全国赛入场券



来自日本SEGA三国志大战制作组的西岛先生为遗忘之铭选手颁发全国赛入场券


父子齐上阵霸三国志大战能让玩家在获得游戏乐趣的同时又可以学到三国时期的历史知识


在比赛中已经进入忘我状态的梁笑堂选手


遗忘之铭



中国的动漫世博会
——上海动漫博物馆简介

上海动漫博物馆是国内第一家集展示交流、实践互动、产业推进、休闲娱乐、教育科普等多功能于一体的大型现代化和国际化的的专业展馆。博物馆将集中展示世界动漫画精品、开展动漫、艺术、美学和科技方面的交流、讲座、演示和服务，并通过高科技手段实现参与者的互动体验。

一楼展示陈列区：馆藏精品 打造经典

展示陈列区以回顾经典为主线，包括漫画馆、动画馆和动画发展长廊。展品涵盖了千余件建国前珍贵的动、漫画作品以及新中国成立至今动漫艺术领域大部分重要的创作成果，五百余件动漫艺术名作分别遴选字上海图书馆、上海美术馆、上海美术电影制片厂、上海人民美术出版社等众多动漫作品收藏机构以及收藏个人。博物馆更以生动有趣的方式呈现时下动漫创作崭新的技术模式和产业前景，全景式、立体化地展示新中国成立以来动漫领域的精品力作。观众可以集中欣赏到平时难得一见的诸多代表中国风格动漫流派的作品，包括丰子恺、张乐平、丁聪、华君武、特伟、方成等在我国动漫艺术发展史上具有重要地位的名家作品。



动画馆主要以上海美术制片厂创作的作品为主线，诸多耳熟能详、喜闻乐见的优秀作品的原稿原画如《孙悟空大闹天宫》、《宝莲灯》、《哪吒闹海》等也将一一呈现。同时，动画馆内的动画片逐个摄影机将展示中国动画制作全过程，让更多的观众和动漫行业人员真切深入地了解具有中国特色的原创动画生产流程。同时，动画发展长廊集中展示迪士尼等国外著名动画企业的动漫艺术作品。







二楼动漫互动体验馆：互动体验 寓教于乐



动漫互动体验馆主要以动漫产业发展中艺术与技术相互促进发展为线索，保持其时间性和相互关联性，以符合观众体验、互动、探索的心理出发，以人性化的设计展开体验路线。参观者步入体验馆后，将在变幻莫测的全景动画互动中，体验一场身临其境的梦幻体验，一次绝妙的视听之旅。在这里，参观者技能看到体现当今领先数字媒体新技术的三维立体互动数字动画演播系统、三维立体动画制作及虚拟演播系统、互动实时动漫写着图书制作系统、渐变斜度微透镜阵列时差宽屏自动立体技术、三维立体虚拟互动引擎等，又能看到人类对新技术的多用途运用，例如表情识别系统将参与互动的观众的表情立即转换成三维卡通形象，同步互动，影像实时放大或巨大的投影让观众产生视觉上的震撼。











三楼多功能剧场区：展示交流 产业服务

剧场区拥有200座的“立体影像、悬浮体验”3D电影院，为观众呈现集感官于一体的多媒体视听盛宴。可以放映电影，举办动漫或多媒体剧演出、新片（新品）发布会、专业展会、论坛讲座、电子竞技等。剧场区还设有临时展览区，可为个人或企业提供作品展示交流和推介的平台。

作为配套设施的动漫主题咖啡吧和动漫衍生品、书籍销售商铺位于张江路69号底层中庭以及南侧部分，为参观者提供一站式的休闲消费服务。动漫主题咖啡吧还为观众提供休闲怡情的休憩场所，在这个充满动漫卡通形象的梦幻环境中，参观者可以品尝到一杯独特的注入动漫元素的香浓咖啡。连同博物馆内动漫衍生品交易区、书籍销售商铺等相关配套设施一道，为参观者提供足不出馆，尽享愉悦的动漫之旅。





上海是中国动漫文化的发源地，上海动漫博物馆将集中展示中国动漫画历史、产业特征和发展趋势，进而成为聚焦原创内容、提升技术能级、融合产业链发展、促进文化合作交流的大平台。动漫产业是给予人梦想和快乐的产业，是极具生机的朝阳产业。通过这样一个融文化、科普、展会、休闲、艺术、时尚、娱乐为一体的动漫艺术空间，让更多的人一起分享动漫产业带来的快乐、荣誉和成果

星际争霸II 自由之翼 特别版游戏装备抢先看



全球领先的高端时尚游戏外设厂商Razer（雷蛇）与业界最受好评的娱乐软件开发商、发行商暴雪娱乐强强联手，推出一些系列专门为当下最受玩家期待的即时战略游戏（RTS）《星际争霸II：自由之翼》而设计的外设装备。该系列产品包括Razer Spectre幽灵星际争霸II游戏鼠标、Razer Marauder掠夺者星际争霸II游戏键盘以及Razer Banshee女妖星际争霸II游戏耳麦，为您带来浓厚星际争霸特色的外观与感觉。

全线Razer星际争霸II游戏装备都拥有APM灯光系统，能够直接对玩家的表现与操作速度进行回应，提供一个完全集成化的游戏体验。每款装备还为方便玩家打比赛而特殊优化，以高便携性为设计重点之一，此外超有型的星际争霸特色设计元素自然不会少。

Razer Spectre 幽灵星际争霸II游戏鼠标



一款轻便的5键游戏鼠标，针对《星际争霸II：自由之翼》而设计，为RTS游戏提供精准的操控，并且适合比赛使用。采用全新研发的APM灯光系统，拥有多色的LED，根据实时表现改变灯光色调给予玩家反馈，同时还能调整按键力度来优化鼠标的点击速度和操控。装载有强大的5600DPI Razer Precision 3.5G激光传感器，1000Hz超快响应频率1毫秒反应时间，玩家能够在这款鼠标上找到他们真正想从RTS鼠标上找到的东西。

售价：约542元人民币

上市时间：2010年第三季度



特色

- 具有星际争霸特色的外观设计
- 轻便设计，易按的5按键
- 5600DPI的Razer Precision 3.5G激光传感器
- 采用APM灯光系统的背光灯
- 按键力度调节
- 1000Hz轮询率/1毫秒响应时间
- 硬件设置调整工具



Razer Marauder 掠夺者星际争霸II游戏键盘



一款最大程度的紧凑设计使它非常适合打比赛。拥有采用APM灯光系统的多色背光灯，通过改变灯光色调来提供实时表现反馈，达到优秀的游戏体验。经过优化的长键程按键带来快速高效的指令输入，改善了游戏中的表现，并且拥有专用的飞敏宏录制系统，当然键盘的外观也是采用了星际争霸的特色元素来设计。

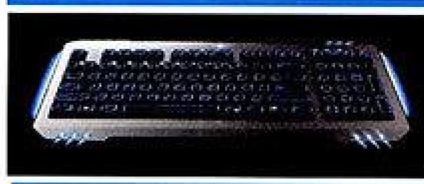
售价：约813元人民币

上市时间：2010年第三季度

特色

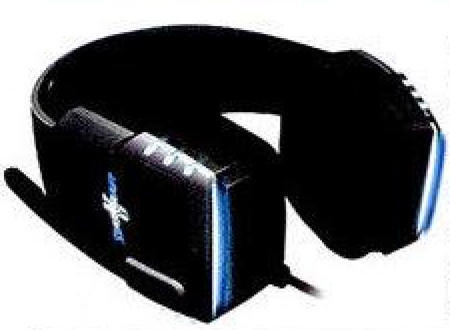
- 具有星际争霸特色的外观设计
- 特别优化的按键行程
- 采用APM灯光系统的背光灯
- 优化间距并经过激光蚀刻的按键
- Razer高速响应技术
- 1000Hz轮询率/1毫秒响应时间
- 硬件设置调整工具







Razer Banshee 女妖星际争霸II游戏耳麦



设计时专注于性能、舒适度与隔音效果多方面的表现，拥有最新的APM灯光系统，为玩家提供游戏表现的实时反馈。装配有设置工具，用于自定义调节均衡器、音高与音量。其他特色包括易携带的可拆卸麦克风，舒适的头戴罩耳式结构，星际争霸特色的外观设计。

售价：约813元人民币

上市时间：2010年第三季度

特色

- 为游戏而优化的性能表现，并且相当舒适
- 具有星际争霸特色的外观设计
- 采用APM灯光系统的背光灯
- 头戴罩耳式设计，50mm驱动单元
- 内建音量与麦克风控制键
- 可拆卸式麦克风
- 硬件设置调整工具

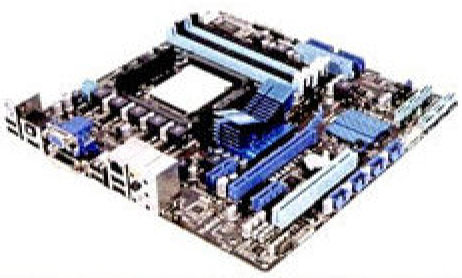


PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

硬

华硕智能加速主板

880G主板无疑是目前最受HTPC玩家关注的芯片组，原生支持SATA 6.0 Gb/s和高性能的整合显卡，对HTPC玩家而言都是非常实用的改进。华硕推出的880G主板不仅将880G芯片的性能完全释放，“智能加速主板”更为玩家提供了简单有效的加速功能。目前华硕一款型号为M4A88TD-M的880G主板已经在市场上开始销售，价格仅为699元：在市场上具有很好的竞争力。





时尚IT

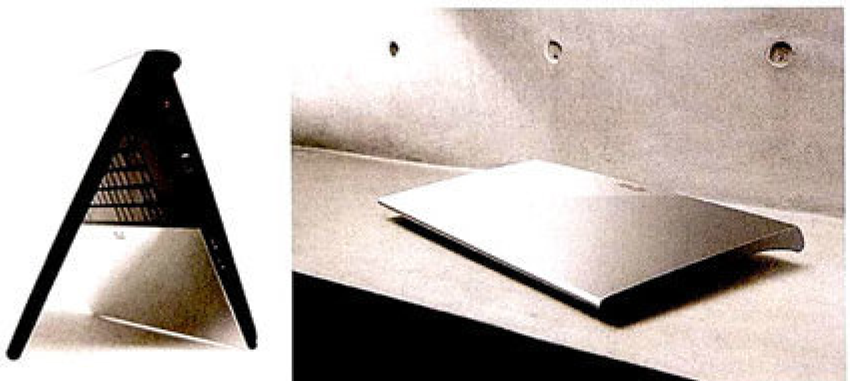
台电K5 彩色电子阅读器

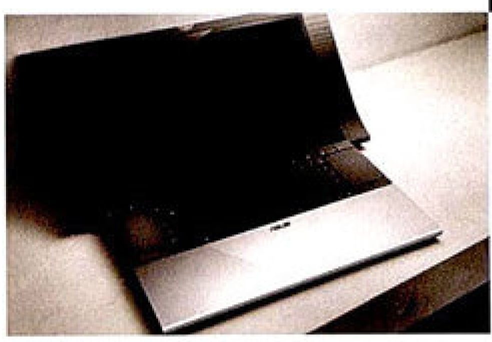
K5支持支持手动翻页、自动翻页两种模式，并具备TTS语音朗读功能，可以支持TXT、HTML等格式的语音朗读。支持MP3、WMA、FLAC、AAC、OGG、APE格式音频文件的播放，JPG、BMP格式图片的浏览，可进行图片放大、缩小，旋转操作。K5配置可充电锂电池，支持SD卡扩展。



吃掉苹果的笔记本

华硕NX90采用18.4英寸屏幕，再加上其在屏幕两侧的外置音响，整个NX90的外形呈现超出普通笔记本很大的长方形。此外，当我们手触NX90的外壳时一丝寒意立刻传递到掌心，这是因为NX90外壳采用了亮面不锈钢材质，这也是世界首款。而镜面屏的设计让NX90的外壳就犹如一面善良的镜子，摆在家中甚至可以充当临时的化妆镜。当然镜面的效果来带美观效果的同时，也让NX90的外壳非常容易沾染指纹，好在主要“宅在家”的NX90很少会被我们手握着带出门。







2GHz处理器的手机



三星i9000用2GHz处理器，这对于任何一款老机型都是一个飞跃，800万像素摄像头、Android 3.0、4.3寸屏幕、和4GB ROM/1GB RAM，机身很薄，方形，屏幕下方有四个Android的操控按键。这块4.3英寸的大屏幕，可以比肩HD2，而在屏幕上面更胜一筹（i9200是Super AMOLED屏幕，且支持1280x760像素的超高分辨率）。



大汉天空的那一片云

漢之雲 軒轅劍外傳

两周年随想

作为爱好大宇“双剑”旗下的一名普通玩家，很长时间以来，个人还是更偏好《轩辕剑》系列。与情意绵绵的《仙剑》不同，作为《轩辕剑》，只要一出场，就会给人带来难以招架的巨大心理震动。抛开游戏本身的素质不谈，基于历史背景寓教于乐，游戏之中的历史典故、文化底蕴，实属耐人寻味。只要接触过该系列游戏的玩家都有这样一个共识：这游戏没白玩，它总能在潜移默化中让你明白点什么。

回首昨日，两年前的冬天，第一次碰触了《汉之云》的世界，在戏里周游了一番硝烟弥漫的神州大地，看遍了天下苍生疾苦哀叹，因立场不同而引发的各种纠纷，好友反目，兄弟死斗……涉身游戏所耗去的这个把天中，也确实不由让人深深感慨一番。

两年后的春天，坐在窗户前，遥望苍穹中的朵朵浮云，心中思绪绵绵。所谓民族大义是什么？所谓天下苍生是什么？混合在其中的立场是什么？从“曹贼”“蜀寇”这些词汇里我们又能读懂什么？一样的人、一样的国家，但偏是有了不同理念和不同立场，才会导致出这样一个因各侍其主而倒戈相向的最终局面。



于是，在这样一种情不自禁的心境下，脑海中不由再次映现出那片碧空白云的大汉之景，以及那一张又一张久违熟悉的面孔……

焉逢作为游戏的第一男主角，像我们所能见到的任何一个男主角一样上来便背负了太多的责任与压力。生于乱世之中本就不幸，小小年纪就因战火搞得家破人亡更不幸，可就是这样一个人不幸加不幸的人偏就是个软心肠子。男人一旦心肠软起来可真不是一言两语能说得清的。所以，在被割下的戴着蓟花耳环的少女耳朵前、在面对被收去所有妻子怨声连连的上邽城村民前、在面对昔日挚友张弩拔箭时，我们都可以看到焉逢暗自伤神的画面。看上去，他似乎总也搞不清战争的真相以及究竟为了什么而战。可是在犹豫不决间，一个又一个命令





接踵而至，容不得他有任何喘息与思索便再一次投入硝烟弥漫的沙场上。

相较于男主角所表现的类似优柔寡断的软心肠，游兆和强梧便明显要干脆许多了。太多的大道理他们懒得去说也懒得去想，总之一句话：“我将真心向大汉！”只此一点充斥在他们的脑海里便足以藐视一切。在杀戮中追求心中最大快感与满足的游兆，总是以能杀死更多与大汉为敌的人为目标，且不遗余力的追求。甚至为了无法苟同焉逢所谓的“软心肠”而主动调去飞之部。

强梧作为焉逢的生死之交，更是将大汉和孔明丞相看的高过一切。不夸张地说，在他心里孔明的地位早已远远超越了他的生身父母。这个人如其名一样英武强悍的男子，早就把自身一切通通奉献给了大汉。 所以，在他的意识里决不容许出现任何一个可能反对丞相、反对大汉未来的个人或理念。所以，当焉逢最后接下刺杀诸葛亮的任务时，这个昔日可以被称为是焉逢生死之交、患难与共的铁兄弟也会毫不犹豫地向他举起手中强弩且无情射出。只因那个曾经是朋友的人碰触了他内心最不能触犯的神圣立场，而为了这个立场他可以丝毫不顾兄弟情，哪怕自己原本被敌人斩下的左臂也全因那个叫焉逢的男人失而复得，也不可能让他对已变成敌人的昔日挚交保有最后一丝感恩之情。也正是这份坚定的立场，支撑着他忍痛以游兆尸首作诱饵诱出焉逢加以诛杀。即使最终再度败于焉逢手下，这个始终以最忠于大汉而自居的强梧也依旧抱着坚定不移的立场自刎剑下。

记得游戏中对战强梧前爬观星台之旅的背景音乐刚好是“正途与使命”，那坚韧的音符和着不容动摇的旋律扎根在心底，令人百听不厌。曲中映现出的是焉逢刺杀诸葛亮无法后退的步伐，还是强梧誓死保卫丞相和大汉的决心？也是在这样一个刚柔结合的音调中，不觉再







一次忆起多年以前的“千年宿命”。在同样悲壮的音符下，往日白衣偏偏的桓远之为了自己心中的立场，向被他当作亲妹妹一样看待的车芸狠狠挥动起金黄色的轩辕剑。

若说前面几位都是高谈家国苍生的大义之举，那么端蒙所抱有的立场和理念便显得是那样渺小了。在她脑中始终挥之不去的与天下大义无关，仅是诸葛亮与其父辈之间的恩恩怨怨。当初又怎能想到平日那个寡言沉默，不苟言笑，竞争意识极为强烈，处处与焉逢计较战功的端蒙，在她背后也隐藏着如此一段不为人知的惊人秘密。为报养育之恩加入飞羽，又因对丞相处死义父极为不满最终铤而走险执行刺杀计划。直到在成都大牢里，看到那个跪坐在漆黑牢房中，披散着长发始终不曾将头抬起的端蒙，才开始了解一个真实的她。原来她也会难过、会哭泣、会感动。面对敌将张颌一把推开不忍下令射箭的昭阳，义愤填膺的对着满山士兵下达射杀令、面对焉逢率众冒险劫狱而感动的失声饮泣、又面对昭阳死后将骨灰撒下山头时难过的以手遮面以及最后面对白衣尊者明知死路一条，却还是不忘拼却性命也要刺杀诸葛亮。最终，在夜风潇潇的观星台上香消玉殒，结束了自己短暂坎坷的一生。











张颌作为游戏中唯一着重刻画的曹方将领，其临死前的最后一幕，个人以为简直可以称为《汉之云》中的经典。以前从不曾认真了解此人，只知曹操笔下有个可让江东小孩遏制啼哭的张辽。至于这同样姓张的张颌，多半时间都是一笔带过。可是《汉之云》却让我好好见识到了一回张颌顶天立地的英雄形象。幕日黄昏下，挺身立于儿孙身前，望着山头的蜀兵放声大喝“张颌决不降！”而后面对漫空飞矢仰天长笑，直至画面在那插满箭羽的身子上定格、转暗。只有耳边掠过的萧瑟风声，在衬托着这样一个不敢令人正视的猛将。也许多年后会淡忘掉游戏中的所有对白，但是对于那唯一的一句：张颌决不降！以及焉逢和横艾无奈的一声叹息，却已是牢牢刻印在脑海中。

和以上那些为了心中立场不惜以命相搏之人相比，再回过头去看横艾和耶亚希便会觉得她们两个则要好上许多了。作为天女青儿乐器化身的横艾仅是为了实现姐妹之间的约定降临人间寻找真爱，在少年时代的诸葛亮与焉逢之间徘徊不断，渐渐陷入了心灵的谜团。而后最终在焉逢的点化下散尽迷雾，走出阴影，实现了当初自己和诸葛亮之间的约定。

而以夷州少女登场的耶亚希，一上来就是天真可爱涉世不深的小箩莉形象。在她看来似乎还搞不清汉语言的博大精深，就更不用去谈什么民族大义了。她的出现只因自己一见钟情的男子，因为孙夫人曾告诉过她幸福要靠自己去争取。所以她才会不顾一切地始终跟随在焉逢身旁，直至最后向他吐露心声。同时也用自身行动感动了焉逢，最终与之结为连理。百年之后，在海边苦苦等待爱人的耶亚希早已散去肉身化为灵体，可还是日复一日的等待爱人自海的那边踏波而来。最终，当那柄金黄色的轩辕剑重现眼前时，耶亚希终于等到了自己永恒的幸福。正因如此，才有了终幕那句“剑的传说，直到永恒……”

笔锋游走间，偶一分神便又想到了赵云曾说的话：当大义和苍生相冲突时，你会选择哪一方？这句话无疑透过焉逢直接问到了每个人的心窝里。然而，这样的问题谁又能给出一个明确答复呢？每个人的思维理念不同，给出的结论也大不一样。在这其中又会衍生出许多是是非非，观点不一致、想法不对心，所谓道不同不相为谋。于是，在这样一种催生剂下，立场便又一次悄悄诞生了。所以，仅从这一点去看，《汉之云》中的周瑜便要幸运太多了。

和历代《轩辕剑》一样，《汉之云》也为通关的玩家心头扣上了不少值得深思的问题。而这些问题，绝对无法一言两语道破，只能在岁月的流逝和自我成长中慢慢品味。但不管如何，就像游戏中赵云所说的那句话：我们都是飘荡在大汉天空中的一片云。只要在这片天空下，每个人都会拥有不同的经历和追求。焉逢是、端蒙是、强梧是、曹睿是、司马懿是，大家都是……随着刮过神州大陆的阵阵微风，在大汉的天空中尽情飘逸。



编：长离 编：贪睡猫 美：小米

正版向右 盗版向右

参与过去茶坊谈话“玩单机游戏就有这么难？”

既然有盗版，就自然有反盗版的措施。不管有用没用，反盗版的历程可谓五花八门。这究竟是折腾人还是无奈之举？究竟是被盗版轰炸的疲惫不堪的中国游戏界必备的良药，还是病急乱投医的举措？就由你来说一说，评一评。

从过去的最佳软件防盗版到现在的关闭BT下载与在线防盗版，正版与盗版的战争愈演愈烈，手段也越来越扭曲，受害的往往是那些无辜的玩家。预期将盗版置于死地，不如换个思维去思考。

正版游戏厂商为了维护自身的利益可谓处心积虑、患得患失，聚游戏之精英、扒大众之智慧，防盗版与破解层出不穷。盗版依然“健康”的存在，似乎正版发展的也很好。难道他们之间的关系就真的不想融洽吗？不是的。盗版在侵犯正版知识产权的同时也无心的帮助了正版。

人们之所以使用盗版莫过于它的价格了。相同的游戏内容，盗版却拥有比正版少上几倍或几百倍的价格，买一个正版的钱可以买多个盗版。因而盗版拥有大量的市场。正版游戏厂商拿着手中的统计数据数据声称自己蒙受了上亿美元的经济损失。然而，当没有了盗版，那些钱会都流进开发商的腰包吗？从购买盗版的消费群体中我们不难看出，大多数为学生、低收入者，他们没有能力去购买正版，没有了盗版他们只能看看正版叹息。



既然正版无法获取那部分的消费者，不如给盗版一条路，用盗版给玩家游戏体验，让钱归盗版而自己换来玩家对游戏的赞美、对游戏厂商的认可。不可不说是一种好的宣传方式。试想若没有盗版的普及，会有那么多玩家知道《星际争霸》、《暗黑破坏神》吗？没有盗版，玩家会如此期待《星际Ⅱ》、《暗黑III》吗？想想吧。

正版游戏在盗版的价格压力下同样也有自己的竞争优势。优越的服务与后期的游戏增值都是盗版所不能提供的。正版用户不必因盗版的质量等原因而心烦。更高一层的娱乐享受会给正版的价格加上一个“值”。

当盗版培养的一代学生参加工作了，收入高了。生活质量高了，他们或许才会去购买正版，当正版的价格对他们来说很平常了，谁又会去迷恋盗版呢？

正版向右，盗版也向右，他们都在满足着玩家，他们的方向是一样的，不如将盗版看成另一种行业，在竞争中健康正常的发展，让玩家们对单机游戏充满信心。玩家们的心灵已经很脆弱了，不要让玩家在单机游戏上还掉线。

刊登不一定赞同，某猫有话说

这位读者算是参与茶坊讨论的超热情读者，洋洋洒洒的寄来的一张信纸，而且从用词来说，某猫可以看出你很用心，让某猫甚是欣赏。不过欣赏归欣赏，不代表某猫就同意了你的意见，当然这并不是因为你信纸上的字明显写的比某猫要好……

人都是趋利避害的生物，总是会把事情向着对自己有利的方向去想，会一个人自己暗想着如果是这样就好了。你文中所提到的关于买不起正版，且不说是不是正版真的贵到了这种程度。不过，简单来说游戏就是商品，你想要就要付钱、你觉得贵可以去讨价还价、如果你觉得商家太黑可以去物价局告它，觉得不满意可以不要去买。但是你现在不想付钱，却又想要把东西拿到手，那就是“偷”。而且偷的不经自己之手，不用负责也不用内疚。

当然某猫这样说可能措辞严重了一点，某猫也明白你其实是很喜欢游戏的，不过只是希望你不要把喜欢游戏当作理所当然的理由，有些事情就是我们想当然了就这么的把恶习给遗留下来了。盗版这个东西对我们来说简直恶化了已经成为了生活的一部分，觉得合理性实在太高了。不过不要忘记，在怎么把游戏理想化那也是人家维持生机的东西，要是明天电攻被人盗印了，4块钱一份的在市面上销售，你们都买那盗印书，那你叫小编吃什么去？靠各位爱的气场喂饱肚子吗？不过为了自己喜欢的东西都不肯付钱的话，那么还谈什么爱呢？

当然正版降价是每个人都乐意看到的，就算是正版的死忠，少付钱总是乐意的。而现在除了游戏研发费用，稀奇古怪的防盗版措施也是令买卖双方都头痛的存在。不过防盗是因为什么？就是因为怕偷。为什么怕偷呢？那是因为对正常的买卖氛围没有信心。而这个氛围不是单方面可以营造的，对商家、对玩家都是一个课题，什么时候把出了游戏后去商店买正版看作理所当然，那或许才是一种理想的解决方法吧。但是这不是靠你、靠我、靠某个游戏公司可以解决的，而是我们所有“游戏人”的事。



如果各位读者有自己的想法或其他意见也可以寄信来编辑部，让我们畅所欲言、百无禁忌。同时也有机会获得电攻提供的奖品一份。

讨论征集：变形金刚究竟什么样才是帅！

最近新出的《变形金刚：赛博坦之战》可谓是让老变形金刚迷们泪流满面的作品，G1的复古设定可谓让每一个看着老版变形金刚迷们长大的玩家深受感动。不过喜欢电影版形象的玩家却不乐意了，新版的造型才叫“酷”，G1版的擎天柱那车子的样子也太普通了，而大黄蜂的形象整就是个二当家。你究竟喜欢什么样的版本，就大声喊出来，说出你的理由！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz8888

Players Exchange 玩家交流



电攻开微博了！

想知道我们每一分每一秒的奇闻趣事、杂志动态吗？请收听我们的微博！

（下载最新版的QQ，查找我们）

死盖（@skylaker）
肥龙（@fatdragon）
贪睡猫（@rekihe）
装甲战兔（@panzerrabbit）
朱朱（@lindabird）

正在筹划制作《星际争霸2》攻略本的阿汤叔



继《魔兽世界》巫妖王攻略本、《卡牌英雄传》之后，应广大星际爱好者的要求，大叔又开始准备《星际争霸2》的游戏攻略本，除了游戏的各方面攻略、心得、战报外，还包括全套星际塔罗牌收藏版哦！另外还有许多游戏小玩意赠送给大家，绝对要比之前的系列丛书更超值，总之大家记住：想要游戏攻略丛书，买电攻出品的最好！再加上后期酝酿中的电攻增刊，看来今年的编辑部是注定要把读者们的钱包榨干了哟！

P羊：全程“听”完美国vs加纳



世界杯或许还能看出一个人的“怪癖”，偷偷地说P羊一度看好美国队。在那次美国vs加纳的凌晨2点球赛上，P羊几乎是全程听完的，没错，就是开着电视睡。诡异的是，一直处于梦游状态的P羊，每次进球的瞬间都会莫名兴奋地醒来，直到加时赛前几分钟，加纳再进一球后，P羊闭着眼睛高喊一声“美国输了”，然后睡死过去。事实证明，确实输了。

没有文化且应该去看心理医生的朱朱



这个评价是李少红给的，李少红就是著名电视剧《红蕾梦》的导演，她在某次发布会的时候评价道，“他们都是用真情实感去打动人，如果这场戏观众看后不动容的话，那就要找心理医生看看了”。肥龙问我，为什么你这么愤怒！我也想知道我为什么这么愤怒！ 从10岁开始至今看过至少30余次红楼梦的我都不敢说自己读懂了原著，一遍书都没看的人就好意思当导演，还大言不惭的说完全遵循原著？曹老先生情何以堪！

装甲兔：睡不醒的世界杯



世界杯终于结束了，一个月下来，兔子我最大的感受就是——“撤度，吃力，没困醒！”（上海话，反正就是累的意思啦）每天到公司第一件事泡一杯浓浓的咖啡来醒一下神，中午吃好饭抓紧时间小睡一会，下午则干脆一瓶力保健来补充体力。但是一到晚上，随着绿茵场上那一声哨响，兔子我马上精神百倍，腰不酸腿不疼浑身上下都有劲儿了！

差点来自未来的贪睡猫



如果你看过上个月某猫的每月动向，并且正好能够有一个月的记忆力的话，那么一定记得某猫曾经说过“荷兰”会夺冠的预言，所以世界杯决赛的当晚某猫着实兴奋的很。想想啊，要是某猫猜对了，那某猫以后只要整天睡觉然后就有人拿着印有各色国家国旗的盒子来给某猫喂食，瞬间就达成了最终富裕的梦想了。可惜最后“风车”还是搞不过“大门牙”啊，不过后来也有人提醒我，要是到时候拿过来的盒子都印着红底再加五颗星的话怎么办，为了到时不会面临这样被饿死的窘境，某猫只得感叹现在这样也不错……



月度人物 每信必回

江西赣州·读者

我是一个魔兽玩家，不过已经很久没动过游戏了，不为什么，只为11年的高考，不过之前我疯狂的迷恋竞技场和战场，虽然才一身S2，但也混的还可以，我觉得虐部落是一件很爽的事，说了这么久还没说我的职业——最难玩的战士，我的玩法不够风骚所以还得让小编们多多指教。



跟你玩对抗的sky：我也是一个魔兽玩家，天天都在玩游戏，不为什么，只为混口饭吃，我最讨厌打竞技场和战场，虽然已经一身S5，但只能算底层玩家，我觉得虐联盟是一件很爽的事，说了这么久还没说我的职业——最好玩的战士，我的玩法很风骚，希望能够帮到你。

江西·某生

上了初中，我才真正踏入了火坑，束缚了我的青春，压榨了我的睡眠时间，偷吃我的早餐，还给我的只是那一具疲惫的躯壳和凹陷的双眼，在喝孟婆汤时看见人生的旅途上一片空白，“卧龙跃马终黄土，人事音书漫寂寥”带进土里的都是一张张金色的奖状，你咋不带些电攻进去？还能增添一丝爽感。各位电攻仁兄，由衷感谢你们给了我稍许快乐的童年，好兄弟们我的想法也许过于激进、消极，望各位给我个提示、启发和感想。



残酷的sky：你吟诗也就罢了，还要吟杜甫的诗，杜甫感伤什么？“野哭几家闻战伐”，你感伤什么？“压榨了我的睡眠时间，偷吃我的早餐”；杜甫抱怨什么？“朱门酒肉臭，路有冻死骨”，你抱怨什么？应试教育。一个讨论如何国泰民安，一个计较要不要读书，两者完全不在一个重量级的生活环境，这诗句如何拿来引用？sky在回信里说了无数遍，在某个旷世奇才改变这个体制前，你就必须适应这种体制，不管你想还是不想，这就是现实，很残酷，但必须面对。

可能刚“起的调”太过沉重，说点轻松的，据统计，大雄在《哆啦A梦》全集中一共被胖虎揍173次，被老师骂60次，被妈妈骂了327次，被狗咬23次，掉进水沟14次。可见我们大雄是多么乐观地活着，你们前面的困难算什么？就像你自己说的，你是一颗小草，请笑着活下去。

吉林长春·Sam_Rad

我收到了写满众小编签名的游戏盘，非常开心，至今被我完好无损的贡在卧室里，架上香炉，奉上鲜果，周围布满了各种花。说正经事，前阵子我参加“电攻进我班”活动，我班在第一波中奖名单内，这样一次又一次的中大奖，连我都不得不佩服自己的优质人品，不过有个问题，我的学校马上就要搬校区，新的校区地址我又不知道，怎么办？



编辑部人不是好养的sky：

·看在我给你回信的份上能不能受累把光盘上我的名字擦了，一个小人物不劳烦你贡了，就让我自生自灭吧。还有就是下次别再用什么鲜果和花这些中看不中吃的东西进贡了，编辑部没一个吃素的，给你透露些公司的食谱吧，小何喜欢吃的猪腰，阿汤叔喜欢的牛舌，肥龙的鸡屁股，朱朱的肾之类的，每天备一点，他们都会保佑你的。

·根据人品守恒定律，人品既不会凭空产生，也不会凭空消灭，它只能从一种形式转化为其他形式，或者从一个事物转移到另一个事物，在转化或转移的过程中，人品的总量不变。因此你下次还是别再抽这些小奖了，留点买彩票吧。

·至于换地址，无论如何你都得把新地址确认然后告诉我们，否则很难处理。

广州珠海·四十个萨满

本人抑郁之时突然灵感大发，决定寄去上海骚扰你们，补给我大奖就继续骚扰。其实给台Xbox就可以，不然就给sky裸照。



暴露狂sky：我思想斗争了很久，还是给你我的裸照吧。

汕头·林斯翼

省略开头……有个问题我一直困惑着我，以前我买电子乐园，书报亭的阿姨总是拿电攻给我，那么电子乐园和电攻是不是同一家公司出的？如果是的话，那么电子乐园现在何方？

暑假期间，我想玩《龙之谷》，不知道家里的电脑能否支持？我想编辑们能给我一些玩这个游戏需要怎么样的配置。



说粗话的朱朱：前几天，有人在群里抱怨说每次去买电攻都是卖完了，很悲剧，然后群里的另一个人幽幽的回道“这算什么，你能买到电子乐园才算牛B呢”。能买到电子乐园确实牛B，因为现在电子乐园的内容已经都在电攻上了。其实内容的多少和页数并没有直接的关系，能用一句话说明白的事情非要写上一整段字，那才叫浪费生命。龙之谷的配置要求不算特别高，如果你机器不是很好，那就把效果全关掉，这款游戏目前已经风靡编辑部，确实非常不错。

黑龙江大庆·王子睿



省略一段sky的逆天技能……

警告：电攻总部那些有家室、有老婆、有女儿的同志们，一定要把她们看好了，万一sky心术不正，后果不堪设想，这技能全年龄通杀。

再次警告肥龙、兔子和大叔等男同志（苍蓝除外）你们可千万别找sky寻仇，万一胳膊、腿打折了，那些sky迷惑过的小女生把电攻总部夷为平地。



看了脸红的sky： 真的，你好意思写，我都不好意思登了，希望王同学下次写点电视能播的，在你的描述下，一个高大威猛、气宇轩昂、剑眉星目、虎背熊腰、玉树临风胜潘安、一树梨花压海棠的新时代“采花贼”形象诞生了。

广西·邝嘉悦

直到2010年2月12日，我经过书报亭看到了一个熟悉的影子——《电攻》，我本着以前“期期买电攻”的信念跟《电攻》再续前缘。最后我想问几个问题：1、编辑部的故事什么时候才会出现在电攻。2、《轩辕剑外传：云之遥》的攻略什么时候出？3、《仙剑5》什么时候出。4、编辑部现在有哪些成员？



随缘的贪睡猫： 你之前提到关于回信的问题，我只能说我们小编会尽可能的去答复读者的来信，但是依旧是一句老话我们仅仅是尽可能，要去答复所有读者的回信几乎是不可能的，基本上这一切归纳为两个字——“随缘”。

因为是双周刊的关系，所以有一些栏目是出现在上期或者下期，栏目以及内容本身还有小编的工作量并没有丝毫的缩减，只要你持续购买便会知晓。

1. 编辑部的故事现在依然会出现在“玩家交流”之中，不过现在改成了随机出现，毕竟搞笑的包袱还是要“随缘”出现的。不过你也不要急，因为即使没有编辑部故事，你还是会看到同样好玩的“电攻侦探社”和“电攻填字”。

2. 《云之遥》的攻略已出，分别刊载在电攻的1月上和2月上，正好和你擦肩而过，真是随缘啊。

3. 《仙剑5》的发售期——随缘。

4. 现在有哪些小编你可以看一下“玩家交流”，每个月里有一期所有的文编都会出现在其中，告知每月的动向，希望能被你随缘的看到。最后要说一下，你的数学很差，最后第四个问题你的序号标了重复的“3”。

吉林·贾晨

各位电攻编辑大人们，你们好！从高一开始看电攻到现在已经有2年多了，才想起来给电攻第一次写信。想想过去为了省钱买电攻不吃中饭不去网吧光喝水充饥的经历，真是太痛苦了呀。我本人可是一个FPS爱好者哦，虽然不是苍天哥所说的高玩啦。近期电攻一直在做介绍的《战地：叛逆连队2》可是本人力挺的游戏啊！可惜今年开学前一天，老爸让我把我的电脑里所有的游戏全部删除了，为了不让我分心好好学习，可惜我下载的那么多游戏啊，好多我都还没好好玩一边呢。



同样最爱FPS的装甲兔： 按照你所说的推断你应该是高二下半学期了吧，毕竟还是学习重要。马上就要高三了，你父亲也是为了你好哦。现在各种FPS层出不穷，等你高考结束了会有很多好玩的游戏在等待着你，也没有什么游戏的负担了。当然并不是说不让你玩游戏啦，要注意劳逸结合，游戏要适度，这样才是健康的游戏心态哦！

许愿池 贵州铜仁·赵兆

1、封面我相信你们能够做最好。

2、应删情节：我建议小编们再编下期的电攻时，应相对减少《龙门客栈》。

3、应增加情节：我建议小编们应该增加《网游大搜索》和《攻略专区》。

sky：

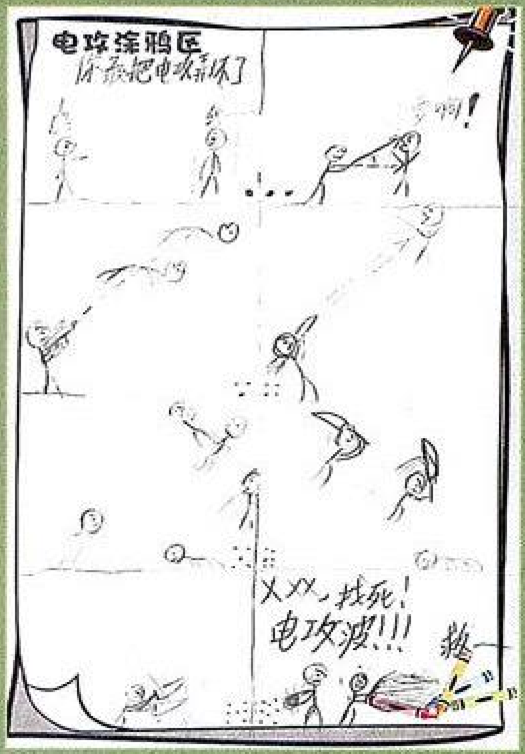
1、我们相信，但厂商不信，sky只能说，在封面的审美观上，读者赢了。

2、你的第二和第三个要求也有很多人反着和我说，对此我只能说仁者见仁。



玩友文萃

安徽·邵思健



sky：就10块钱的事情，没必要那么狠吧。

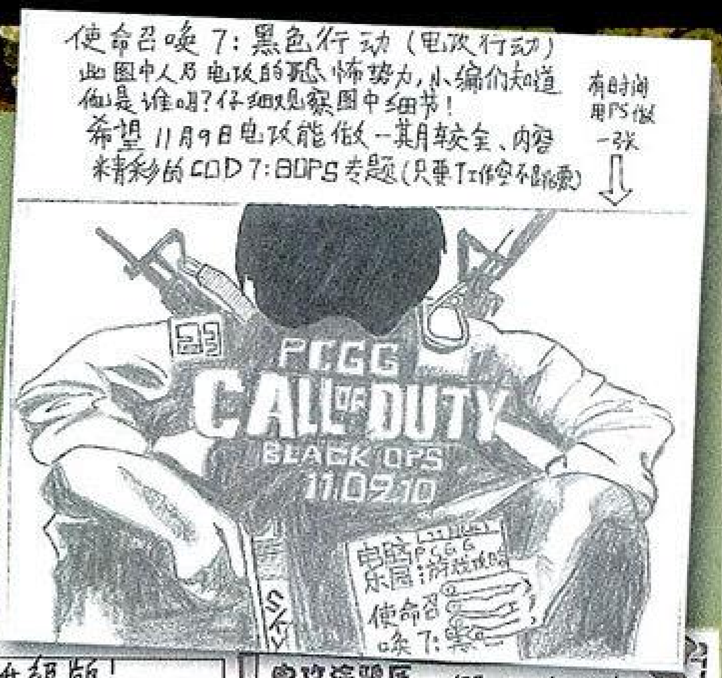
江西赣州·羽林

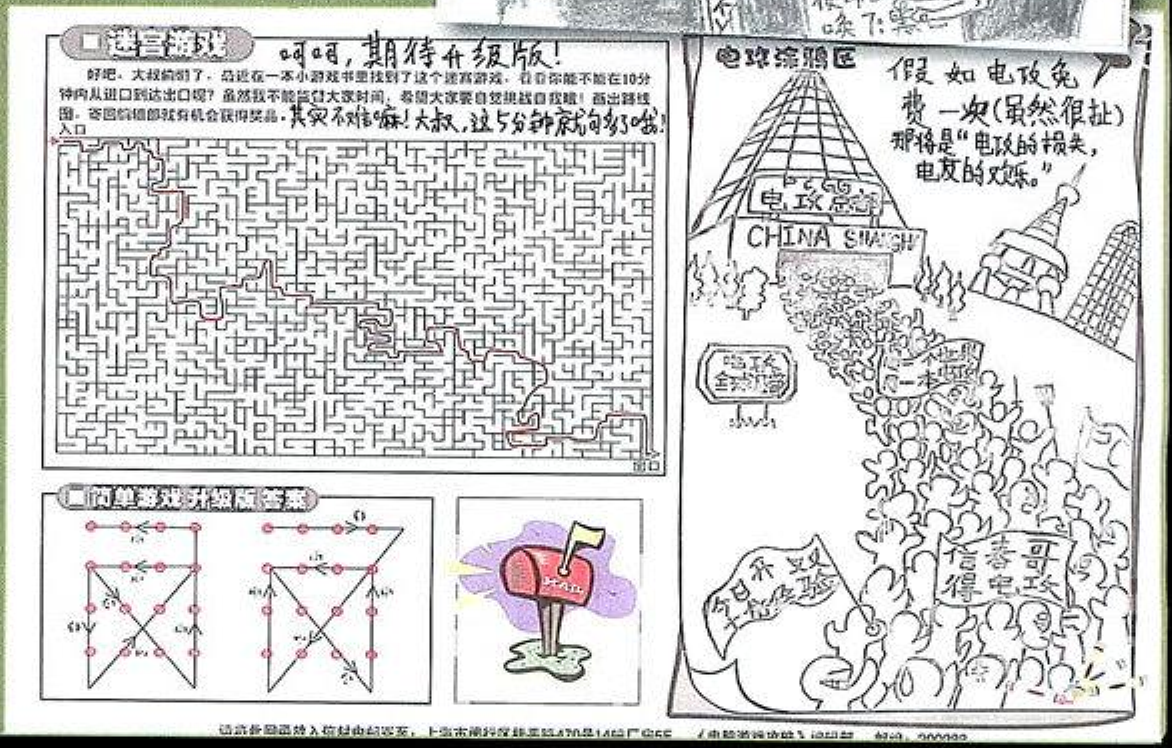
人人尽说电攻好，毕人只和电攻老。经典胜暴雪，翻阅再入眠。Show girl人似月，浩瀚凝霜雪。凑钱买电攻，错过须断肠。

广东梅州·吴峰

生命诚可贵，
宝马价更高。
若为买电攻，
两者皆可抛。

咖啡：恭喜这位小哥入围本月最佳回函卡——完美的答题加上创意涂鸦！（鄙人私利奖项，请不要询问奖励了……）





一笑而过

·法官审判犯人："你竟敢在大白天闯入别人家行窃。"犯人怒道："您上次审判我时，训斥我说竟敢在在深夜潜入民宅行窃，那我什么时候工作合适呢？"

·病人从手术室逃出来找院长："护士讲不要害怕，镇定点，手术很简单。"院长："这话不对吗？"病人："可她是对医生讲这话的！"

·课堂上老师点名："刘华。"结果下面一孩子大声回道："yeah。"老师很生气："为什么不说到？"孩子说："那个字念烨。"

·唐中宗李显身世显赫，自己是皇帝，父亲是皇帝，弟弟是皇帝，儿子是皇帝，侄儿是皇帝，更要命的是母亲还是皇帝，于是史书称他为："六位帝皇丸。"

·小蛇很慌张地问大蛇哥哥"哥哥，我们有没有毒？"大蛇说："你问这干吗？"小蛇说："我刚才不小心把自己舌头咬到了。"

原来你也在"电攻"



宣传语：在千山万水人海相遇 原来你也在"电攻"

活动规则：

1、找到你周围也在看电攻的朋友，和他们的回函卡一起寄到编辑部，就可以共同获得一款热门桌游。在暑假或者开学时朋友们可以一起看电攻一起玩桌游。

2、人数必须在三人或以上，也就是说一封信封里需包括三张或以上回函卡。

3、信封上注明：参加 原来你也在"电攻" 活动。

4、活动时间：2010年7月-9月，获奖名单在10月公布。



电攻侦探社



上期答案

小偷是尹千觞。

前厅里有内线电话，尹千觞却用投币电话与房间里的妻子通话，而且投币电话正好是销魂证据的好地方。珍贵的硬币就在电话机里。

列车失窃事件

在一列从A开往F的特快列车上的车厢里，相对坐着4位旅客。他们的目的地分别是C、D、E和F。列车在B站停靠10分钟，4位旅客都有事离开了自己的座位。10分钟后，列车启动继续北行。这时，一位去F的旅客，突然发现自己的公文包丢了，里面有着大量现金。电攻紧急空降破案。

嫌疑人A



C站下车的波斯王子Sharman：列车停靠时，他到其他车厢去看望同事。

嫌疑人B



D站下车的王子的哥哥Malik：列车停靠时，他下去活动身体。

嫌疑人C



E站下车的水女：列车停靠时，她正好上厕所解手。

问题 请问谁才是真正的小偷，为什么？（由于本期回函卡有特殊用途，答案请自带信纸）

黑镜头

下届世界杯一定让我们电攻举办
雇国际级的黑哨
从小组到决赛全程跟着我们
我队禁区摔倒直接判点球
每场最少给对手10张红牌
什么越位呀，骂人呀，抢断呀
能给他判了全给他判黄牌
练习赛找西班牙做陪练
拿南非世界杯冠军的那帮人
对手敢进门，甭管多少比分都得跟人家说
“乃弄做特”
一口地道的上海流氓腔
倍儿有面子
球队仓库再选一条章鱼，自己养的
一年光饲养费就得几百万美金
再搞一乌鸦嘴，从来都没说对过的
就那谁　　贝里
和我们踢得球员要想不受伤，上场就得拿一打英镑
要是拿美钞
你都不好意思跟我们打招呼
你说这样的球队，能踢出什么成绩
我觉得怎么着也得8强吧
8强？那是客气
亚军起



一间平平常常的屋，几位忙忙碌碌的人；
一本热热闹闹的书，几颗实实在在的心

编辑部故事



★考试★

我们马上又要编辑高级证书考试了，上次由于“轻敌”和工作繁忙，导致编辑部全军覆没，还好一切费用都有公司报销，我们才稍微平复了一下沮丧的心情。这次大熊下了硬指标，考出来有赏，考不出自己抗。因为存在着自费的风险，所有人提早三个月就开始准备起来。日子一天一天的过去……

考前3个月，大家对于这次考试都表现出充分的自信，不就背书嘛，都是我们的强项，用四个字来形容就是——稳操胜券；

考前一周，就像歌里所唱的“总是要等到睡觉前才知道功课只做了一点点，总是要等到考试以后才知道该念的书还没有念”，这时的我们还是用四个字来形容——一切随缘；

考完后，才意识到自己的坚强和乐观，谈笑风生、吃喝玩乐，好不自在，那天大家都改了自己的QQ签名，依然是个成语——重在参与。



七月下 电玩填字 答案

大	力	神	杯			精	
航				祖		灵	
海			阿	尔	法	协	议
时	之	沙		法		奏	
代		塔		拉		曲	
		斯	托	克	顿		
			雷			霸	王
马	达	加	斯	加			权

★从来不说第二遍★

我们编辑部相比较其他的杂志报纸，工作环境会相对比较嘈杂一些，时不时的会传来“我快死了，加血啊”，或是“A区埋雷，快掩护我”之类的嘶喊声，有些时候在编辑部打个电话都难。有一次sky在打电话，装甲兔和同事们在网上对战COD6：

“喂，喂，你说大声一点，我听不清。”sky把嗓子拉到了80分贝。

“先别冲，叫你们先别冲。”兔子把音量也提升了一些。

“喂，喂。”sky忍耐不住朝兔子嚷了起来：“兔子，轻点，我在打电话。”

“你说什么？”戴着耳机的兔子依然专注。

“快给我安静下来，否则扣你稿费。”

“你说什么？”

“我说话从来不说第二遍。”

“啊？”

“我说，我说话从来不说第二遍。”



★头痛★

肥龙最近不知道是更年期到了，还是抑郁症前兆，身体极其虚弱，时常请病假，这不，今天早上他又很萎靡的来到公司，来到负责请假事宜的NINA美眉座位旁。

“你又生病了？”NINA习惯性的问了一句。“是的，头痛。”肥龙捂着头，看上去很难受的样子。

“有医生的证明吗？”

“就是因为医生不给我开证明，所以才头痛。”



四格漫画

中国游戏公会联盟
www.66net.net

公会传说 幸灾乐祸

导演：
绘制：
会飞的鱼

脚本：
冻土

制片：
愚人

茶水提供：
肖雨尘



魔兽世界 **旋风之舞**

作者：田品吕口



魔兽世界 **杂耍，耍砸** 作者：田品吕口







PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信